

Zelda: Tri Force Heroes | FIFA 16 | Until Dawn | Assassin's Creed Syndicate


HITMAN
AGENTE 47
TWENTIETH CENTURY FOX DAYBREAK / ADRIAN ASKARIEH / GIANT PICTURES "HITMAN: AGENT 47" RUPERT FRIEND
HANNAH WARE ZACHARY QUINTO CIARAN HINDS THOMAS KRETSCHMANN ANGELABABY MARCO BELTRAMI NICOLAS DE TOTH SEBASTIAN KRAWINKEL
OTTAR GUDNASON T. MICHAEL HENDRICKSON DANIEL ALTER MARCO MEHLITZ CHARLES GORDON, p.g.a. ADRIAN ASKARIEH, p.g.a. ALEX YOUNG, p.g.a. SKIP WOODS
IO-INTERACTIVE. A SQUARE ENIX COMPANY. SKIP WOODS SKIP WOODS y MICHAEL FINCH ALEKSANDER BACH
2 DE OCTUBRE EN CINES
WWW.HITMANAGENTE47.ES
#HitmanA47
© 2015 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
PROPIEDAD DE FOX. ÚNICAMENTE PARA USO PROMOCIONAL. QUEDA ESTRICTAMENTE PROHIBIDA LA VENTA, DUPLICACIÓN Y CUALQUIER OTRA TRANSFERENCIA DE ESTE MATERIAL.



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros
Juan Rodríguez Tarazona

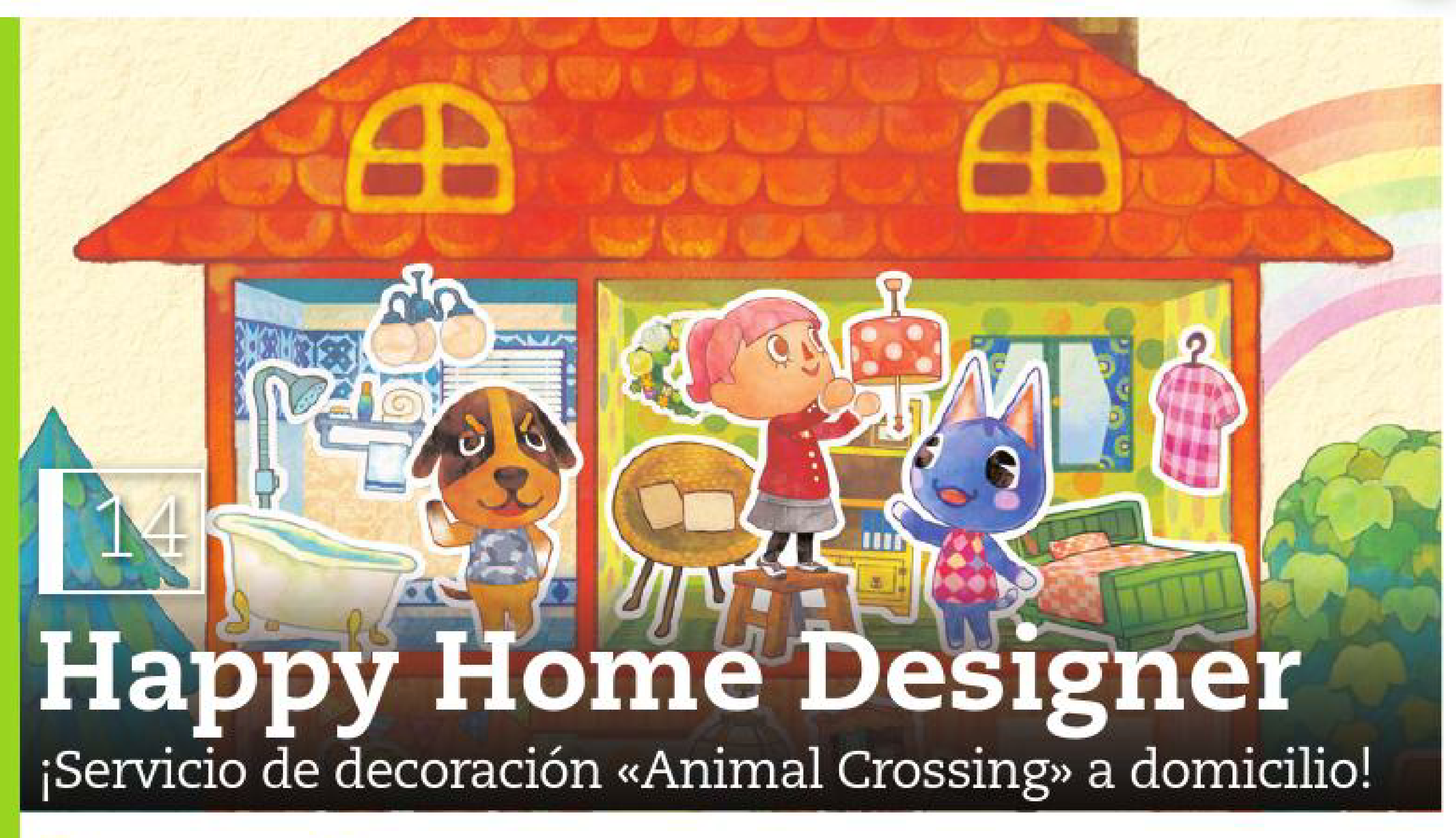
Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Borja Santos Robledo,
Galibo

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



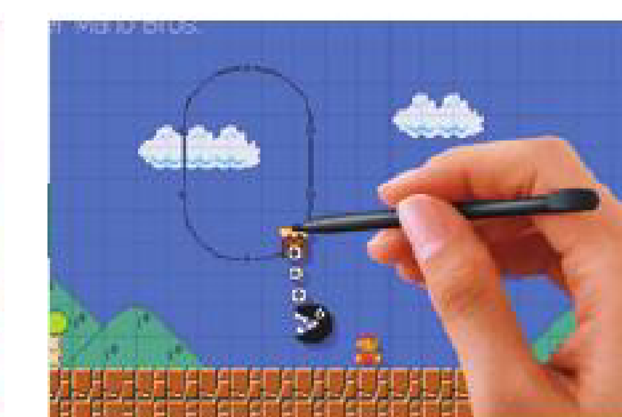
Pura gracia

Imaginación, ternura complicidad con sus fans y talento" adornado por estas dotes vemos el trabajo realizado en «Happy Home Designer». Del nuevo capítulo de la serie «Animal Crossing» nos hacemos eco en nuestras páginas con un amplio avance de lo que sus seguidores, presentes y futuros, podrán disfrutar, tarjetas amiibo incluido. Convencidos de su propuesta, sobre todo desde «New Leaf», la sociabilidad, el buen rollo comunitario y las posibilidades de crear y compartir en «Animal Crossing» permiten a las portátiles de Nintendo contemplar su futuro con perspectiva estable ante los ríos revueltos en los que pescan las consolas mayores. La gran 'N' a su bola, con juegos muy personales para la "pequeña" 3DS que la han hecho grande. Otros que se partan el cobre en territorios ajenos a la filosofía dictada en Kyoto. Es otra guerra. Y en ésta, PS4 cada día saca más ventaja gracias a juegos exclusivos como el reciente «Until Dawn». Xbox One, a recortar distancias con el último «Forza» Y ambos a propagar potencia de máquinas con títulos como el genial «NBA 2K16» y el hiperdinámico «Mad Max». Y entre medias, mucho que decir Wii U con «Super Mario Maker», que para algo celebramos el 30 aniversario del bigotudo fontanero.

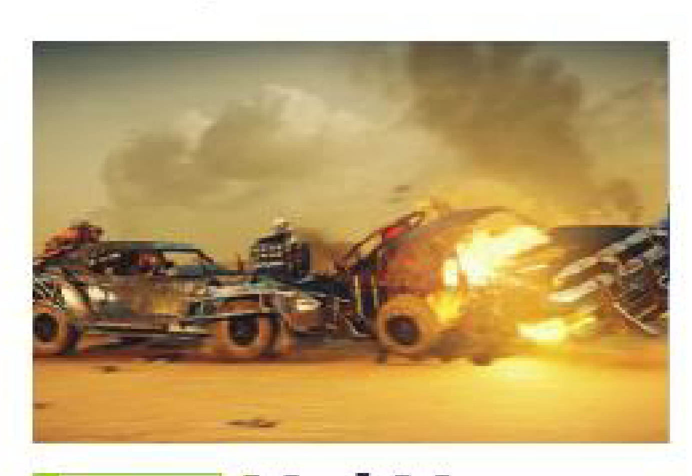
José María Fillol



La magia del baloncesto regresa a la cancha y con Spike Lee como director de orquesta del modo Historia.



Edición, diversión y locura se reúnen en esta joyita centrada en potenciar la imaginación al estilo Mario.



Versión jugona de las velocípedas y violentas andanzas postapocalípticas del guerrero de la carretera.



Snake regresa al sigilo y a la acción más vitaminado que nunca, y bajo un acabado técnico sobresaliente.







«Halo 5: Guardians»
El deseado

La mítica saga de Xbox se estrena en la nueva generación tras la remasterización «Halo: The Master Chief Collection».

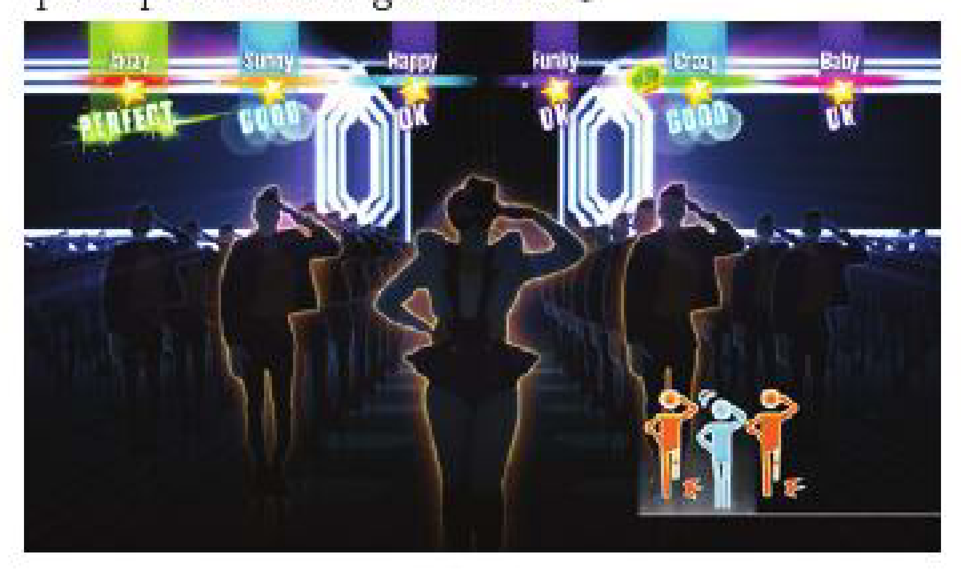
La historia sigue los acontecimientos de «Halo 4», con el Jefe Maestro en paradero desconocido y la galaxia a punto de sucumbir por culpa de los Guardianes. La responsabilidad de arreglar todo este entuerto recae sobre el Spartan Jameson Locke y su Equipo Osiris, que entrarán en materia en el modo cooperativo de la Campaña a lo largo de tres enormes mundos. Aunque se esperan encuentros interesantes, antes habrá que pasar grandes calamidades, enfrentamientos y descubrir sorpresas como la nueva pistola de plasma. A su vez, el juego ha echado el resto en su presumible Warzone, un revolucionario modo multijugador masivo de 24 personas que se desarrollará en mapas inmensos, potenciando el sabor sandbox hasta cotas inimaginables. Por otro lado, hereda el combate competitivo de cuatro contra cuatro con el modo Arena multijugador. Con estos ingredientes, más el motor gráfico renovado después de diez años, «Halo 5» parece que colmará nuestras expectativas, aunque habrá que esperar hasta el 27 de octubre.



Regresa el rey de la pista
Just Dance 2016
¡A bailar sin parar!

Ubisoft no se olvida de sus seguidores más marchosos y prepara una nueva exhibición bailarina para el 22 de octubre.

Aunque a Ubisoft le va de perlas repartir balas y golpes de mandoble, tampoco se le da mal llevarse al público de corrido con una buena performance funky. Este año, las sorpresas no se limitarán a temazos (Mark Ronson con Bruno Mars, Jason Derulo, Meghan Trainor) o a coreografías, sino que irán más allá con el lanzamiento de la nueva aplicación Just Dance Controller, un sistema para dispositivos Android, Apple y Windows Phone que elimina la necesidad de otro periférico. Pero ahí no queda la cosa, ya que se lanzará un servicio de streaming por suscripción, Just Dance Unlimited, que permitirá el acceso a canciones nuevas y antiguas, así como numerosas sorpresas que esperan a lo largo del año.



Garden Warfare 2 en 2016
Más batallas

Las plantas toman partido en esta asilvestrada y disparatada segunda parte con modos talmente nuevos y mucho humor.



No verá la luz hasta 2016, aunque el subproducto de «Plants vs. Zombies» se ha equipado con abono y carne humana para crecer fuerte y llegar con ganas a la batalla que se disputará la próxima primavera. Como dato curioso, esta vez manejaremos a los zombies para evitar el ataque de las plantas, y no al revés, en modos tan divertidos como Operaciones de Jardín. Herbal Assault es otro de los nuevos modos brindados por «Garden Warfare 2», y sobreviven Jardines y Cementerios, Derrotar por Equipos y Bomba Gnomo, entre otros. Durante su desarrollo, el juego ha sido regado con mimo hasta que le han brotado 12 mapas, muchos más que antes, así como siete tipos de plantas y siete de zombies.

Breves |

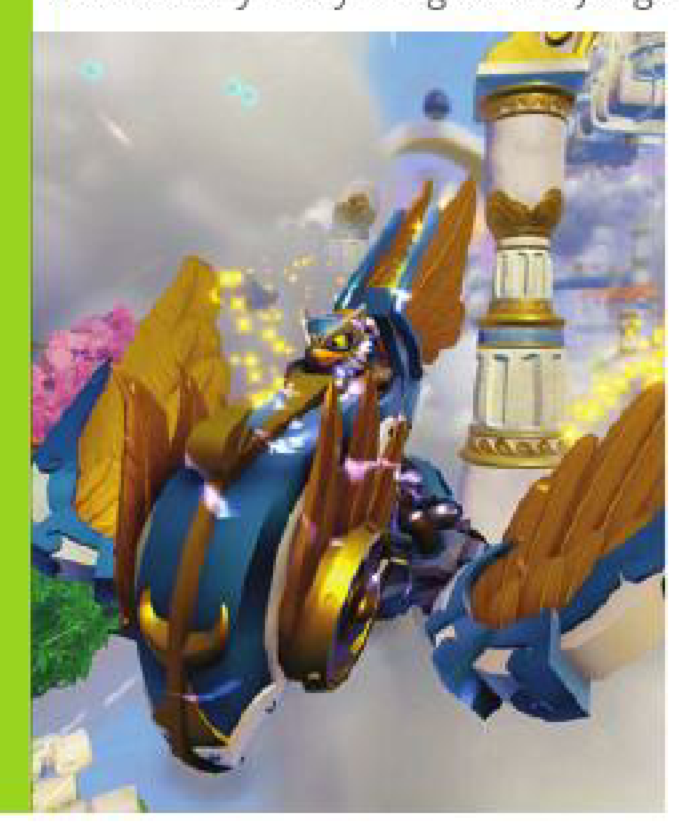
The Nathan Drake Collection

Compilación de las tres aventuras de «Uncharted» en PS3, ahora en PS4. En Naughty Dog afirman que "se han realizado varias mejoras de iluminación, representación, mapeo de texturas y audio dinámico que hacen que los tres juegos luzcan y suenen mejor que nunca". La mejora visual y sonora era obvia, pero también se ha incorporado un modo Foto para capturar instantáneas, un nivel de dificultad Brutal para los expertos, otro Explorador para los novatos y la Carrera de Velocidad para comparar tiempos con otros jugadores.



Skylanders: SuperCharges

Por primera vez en la familia Skylanders, los vehículos de tierra, mar y aire se reúnen para regalar una experiencia totalmente diferente en este 2015. Además, contaremos con 20 vehículos para dar rienda suelta a este nuevo fenómeno, así como 21 personajes que monten y pongan a prueba su maestría a los mandos. Donkey Kong y Bowser también aterrizan en la saga como figuritas amiibo con sus propios vehículos, aunque éstos solo estarán disponibles en las consolas Nintendo (Wii, Wii U y 3DS). Todas las plataformas de sobremesa de Microsoft y Sony acogerán el juego.



Super Mario Bros. 30 Aniversario

El juego más legendario de Nintendo cumple 30 lozanas primaveras.

La obra maestra de Shigeru Miyamoto está de celebración y, con ella, su incombustible protagonista, el gran Mario, a quien rendimos homenaje recordando su historial y sus mejores momentos.

Corría el año 1985 y muchos jugones preadolescentes, a falta de pan arcade, andábamos engolosinados con los Spectrum o los Commodore 64 (a los que no conseguíamos sacar mucho rendimiento, como descubrimos recientemente con la imprescindible serie "Halt and catch fire"): después del crack del 83/84, la industria hacía aguas hasta que, del Lejano Oriente, apareció un mesías bigotudo y tomó cartas en el asunto. En realidad, Mario ya llevaba cuatro años zascandileando y saltando barriles (Jumpman fue su primer bautismo en el mítico «Donkey Kong»), pero sería el seminal «Super Mario Bros.» el que iba a revolucionar el sector, saltando de una tacada a los salones recreativos y a las consolas domésticas (con la no menos mítica NES). Una genialidad que llevó a su creador, Shigeru Miyamoto, a ganar millones de yenes y hasta un Premio Príncipe de Asturias, y a los fans de todo el mundo a disfrutar de títulos inmortales como «Super Mario Bros. 3» (1990), «Super Mario 64» (1997), «Paper Mario» (2000), «Super Mario 3D World» (2013) o «Super Mario Maker» (2015). 30 años después de su mayoría de edad, y en cualquier formato que se le ponga por delante (incluso las figuritas amiibo), Mario es el gran icono de nuestra cultura popular. Eso sí, mejor que se piense volver al cine, o Bob Hoskins se revolverá en su tumba. Nadie es perfecto.

> Mario ha intervenido en 200 juegos de los que ha vendido 900 millones de unidades



Claves del éxito

1. Look casual. Su bigote, gorra y guantes, surgidos para solventar escollos técnicos primigenios, se han convertido en rasgos carismáticos y universales del personaje.

2. Correcaminos. «Super Mario Bros.» sentó las bases del género plataformero a galope tendido. Pocos acumulan tantos kilómetros, tuberías y niveles que el fontanero.

3. Buena compañía. Gracias a sus secundarios de lujo (Yoshi, Bowser, Peach, Wario...), la leyenda de Mario se ha acrecentado, igual que la popularidad de estos.

4. Estajanovismo. No hay género ni plataforma que se le resistan: su adaptación a tiempos y modas sin dormirse en los laureles les hace de él un currante nato y sin límites.

5. Alegría de vivir. Su optimismo contagioso, sus gritos de júbilo (obra del gran Charles Martinet) y la música caribeña de sus aventuras redondean y afinan la "Mario party".



Mucho Mario

Mario no fue Mario hasta 1983, en honor al propietario de las primeras oficinas de Nintendo of America, Mario Segali. Claro que tampoco era fontanero sino carpintero, e incluso villano en «Donkey Kong Jr.». Eso sí, seguía enamorado hasta las trancas de la bella Pauline y ya le salió un hermano "secreto", el zangolotino Luigi. Desde entonces, Mario se sacó la carrera de medicina («Dr. Mario»), la de astronauta («Super Mario Galaxy») y el carné de conducir («Mario Kart»). Una vida bien aprovechada, sí señor.

ACCIÓN DE VIDEOJUEGO

La acción en el cine también se alimenta del ocio virtual, como éste de las películas para crear videojuegos. Dos próximos estrenos como Hitman: Agente 47 y Transporter Legacy son un buen ejemplo de ello.



Protagonizada por el gran actor Rupert Friend, visto en la serie Homeland (2011) o en la película Orgullo y Prejuicio (2005), la cinta basada en el videojuego hace acopio de todo el material para vibrar en la butaca de cine, limpiarse las gotas de sudor ante la tensión generada y rezar por no acabar empapado de sangre. Con el principal objetivo de entretener, la acción, frenética y acelerada, tiene el punto de partida en su protagonista, un superdotado asesino de elite alterado genéticamente y que planea acabar con una malvada megacorporación. La máxima de este Agente 47 se basa en "el fin justifica los medios", y si para ello es necesario acabar despiadadamente con el mal a balazos, que así sea, aunque siempre con cabeza.



Como en el sofá de casa

Hitman: Agente 47 recuerda gratamente a su homónimo consolero desde el punto de vista de la jugabilidad, ya que las balas son importantes, y la rapidez de movimientos con las armas, pero sobre todo el sigilo, una herramienta clave en el progreso del juego. No todo es violencia desmedida.

Estreno: 2 octubre 2015
Distribuidora: Twentieth Century Fox Film Corporation
Director: Aleksander Bach
Con: Rupert Friend, Zachary Quinto, Hannah Ware, Ciarán Hinds, Thomas Kretschmann
Género: Acción, Thriller

TRANSPORTER LEGACY



Los creadores de la trilogía 'Venganza' han vuelto con un reboot de Transporter, cambiando a su estrella musculosa, Jason Statham, por un casi desconocido Ed Skrein. Aun así, el ritmo no decae, ni la efectividad de su acción controlada dentro del caos de balas, cristales rotos y derrapes. La elegancia asesina del protagonista se mantiene y la historia, aunque típica dentro del género de acción, contiene los ingredientes necesarios para añadir coherencia al incontrolable despertar de la adrenalina. Frank Martin, nuestro protagonista, es el mejor transportador del mundo y, aunque no suele hacer preguntas sobre lo que debe transportar, la inclusión de una femme fatal en la historia le obligará a ir más allá para acabar con una despiadada banda de traficantes rusos.

A toda máquina

La película funciona dentro del género de acción gracias a su altísimo ritmo, con contrastes pronunciados tanto en las imágenes como en los sonidos, implantado el santo y seña del cine creado para entretener a las masas. La velocidad y el dinamismo fluyen con la misma maestría que en un videojuego. Por cierto ¿habrá videojuego de esta película como recientemente ha pasado con Mad Max acelerando en PS4 y Xbox One? Nunca se sabe.

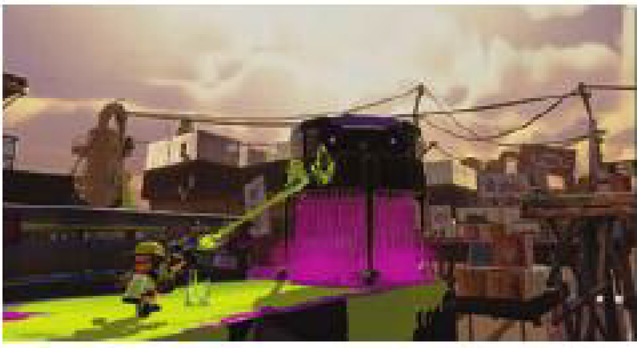
Estreno: 4 septiembre 2015
Distribuidora: DeAPlaneta
Director: Camille Delamarre
Con: Ed Skrein, Ray Stevenso, Lenn Kudrjawizki, Gabriella Wright, Anatole Taubman
Género: Acción


EUROPACORP PRESENTA
DE LOS CREADORES DE
VENGANZA (TAKEN)
TRANSPORTER
LEGACY
ESTA VEZ ES PERSONAL
EUROPACORP PRESENTA
UNA COPRODUCCIÓN DE EUROPACORP - TF1 FILMS PRODUCTION - FUNDAMENTAL FILMS - BELGA FILMS
CON LA PARTICIPACIÓN DE CANAL+, OCS, TF1 Y TMC "THE TRANSPORTER REFUELED"
ED SKREIN RAY STEVENSON LOAN CHABANOL GABRIELLA WRIGHT TATIANA PAJKOVIC WENXIA YU
RASHA BUKVIC LENN KUDRJAWIZKI ANATOLE TAUBMAN NOEMIE LENOIR
CASTING LUCINDA SYSON C.D.G. NATHALIE CHERON A.R.D.A. BANDA SONORA ORIGINAL ALEXANDRE AZARIA
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA CHRISTOPHE COLLETTE COLORISTA CHARLOTTE MAZZINGHI
DISEÑO DE PRODUCCIÓN HUGUES TISSANDIER DISEÑO DE VESTUARIO CLAIRE LACAZE
1ER ASISTENTE DE DIRECCIÓN STEPHANE MORENO CARPIO MONTAJE JULIEN REY SONIDO THOMAS LASCAR
MONTAJE DE SONIDO ALEXANDRE HERNANDEZ NICOLAS BOURGEOIS MEZCLA DIDIER LOZAHIC
DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN FANNY BESSON LÍNEA DE PRODUCCIÓN CAMILLE COURAU
COPRODUCTORES J.C. CHENG Y GREGORY OUANHON PRODUCIDA POR MARK GAO PRODUCIDA POR LUC BESSON
BASADA EN PERSONAJES CREADOS POR LUC BESSON & ROBERT MARK KAMEN
ESCRITA POR ADAM COOPER & BILL COLLAGE & LUC BESSON DIRIGIDA POR CAMILLE DELAMARRE
EUROPACORP TF1 BELGA CANAL+ OCS TF1
EN CINES EL 4 SEPTIEMBRE

Splatoon

Las batallas de pintura de «Splatoon» siguen reinventándose y ofreciendo más diversión con su tercera actualización desde su lanzamiento en el mes de mayo.

La joya de Wii U de 2015 vuelve a abrillantar sus características y se sube al carro 2.0.0. Pero, si ya estaba todo dicho en las guerras de pintura con estos intrépidos calamares humanoides, ¿qué trae la nueva actualización de «Splatoon»? Para empezar, los combates por equipos se vuelven más exclusivos, con derecho de admisión, contraseña y demás para jugar con los amigos que quieras, creando hasta combates privados con tus propios mapas y reglas, un Club de la Lucha de pintura reservado a unos cuantos elegidos. También puedes participar en los combates competitivos contra otros equipos, incluso, formar equipos con menos jugadores y enfrentarte contra grupos más numerosos sin rasgarte las vestiduras, siempre con alguna ventajilla por la inferioridad numérica.



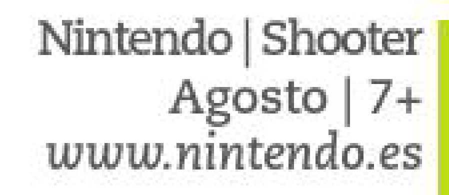
> Las balas vuelven a silbar con más estilo y nuevas incorporaciones coloristas en estas batallas sin igual

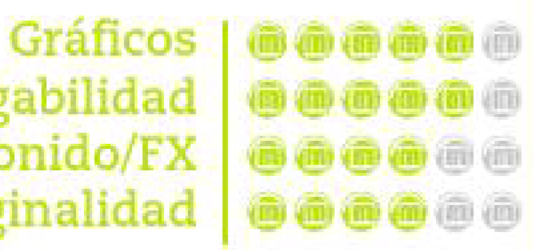
Para tan exigente batalla 2.0.0, hemos ganado en autoridad hasta subir nuestro nivel máximo de 20 a 50 y alcanzar el nuevo rango S+. Además, es conveniente contar con nuevo equipamiento, el cual aparecerá aleatoriamente en las tiendas, y los puntos necesarios para rellenar el medidor especial han subido de 180p a 220p, 200p y 160p en las excéntricas armas Tintazuca, Superdetector y Tintófono, respectivamente. Por cierto, dicho medidor empezará a cargarse desde el momento en que controles a tu personaje, añadiendo una ligera ventaja, y, a partir de ahora, se tendrá en cuenta solo el área manchada a la hora de establecer la contribución, independientemente de la velocidad.

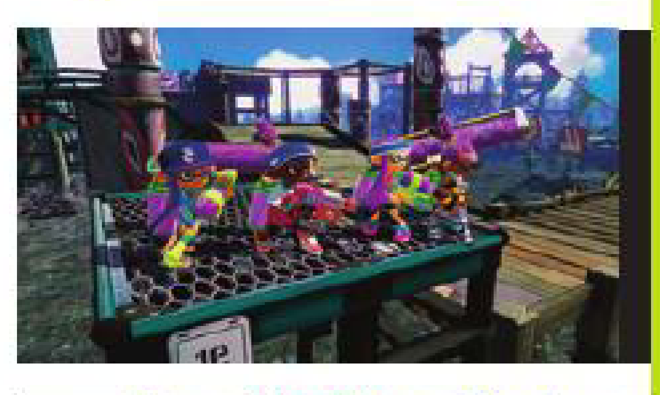
Los equipos se han personalizado y pueden confeccionarse a tu imagen y semejanza, con tus reglas, tu gente y tus territorios. Con equipo mejorado y nuevas distinciones, ríete tú de las disputas organizadas por mafiosotes de poca monta.

Nintendo | Shooter
Agosto | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	●●●●●○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●●○○







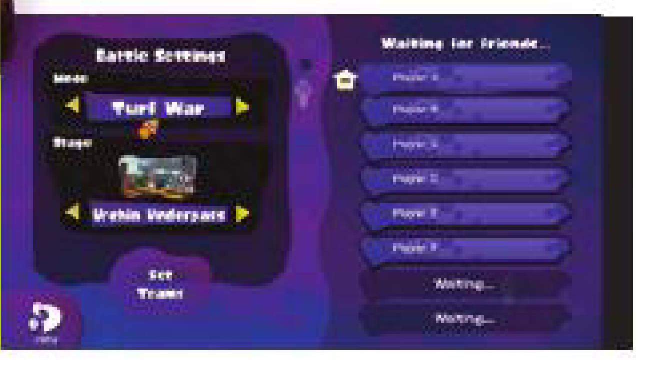


Más y mejor

Aparte de equipamiento y nuevas reglas para los combates por equipos, contamos con nueva música para la rotación y efectos de sonido tan reales que nos obligarán a

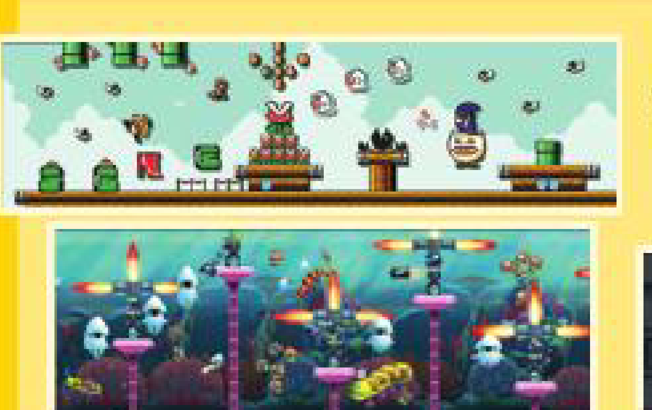


buscar enemigos hasta detrás del sofá, ya que escucharemos con todo lujo de detalles los impactos de las armas de largo alcance o los avisos de los tintazucas. Además, se han incluido cambios en muchos mapas, como ciertos ajustes en la torre y pintazonas del Jardín botánico y de las Torres Merluza, arreglos en los modos de Parque Viaducto y en Plazuela del Calamar o ajustes en la torre de Plataforma Gaviota.

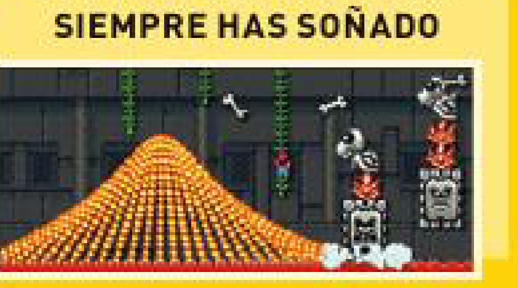


SUPER MARIO MAKER™

¡EL JUEGO DE MARIO PARA JUGAR Y JUGAR CASI HASTA EL INFINITO!











TODO EL MUNDO PUEDE JUGAR, TODO EL MUNDO PUEDE CREAR











#SuperMarioMaker

supermariomaker.nintendo.es /SuperMario • @NintendoES • YouTube /NintendoES

NBA 2K16

2K vuelve a sacar brillo a su anillo de campeón añadiendo nuevos detalles, animaciones, equipos clásicos, modos de juego inteligentes y, en fin, espectáculo puro. Y los Gasol aportando al título la marca España.

Está claro: una edición de la joya de la corona de 2K que tenga en su plantilla al gran Stephen Curry, y en la carátula versión española a los dos grandes colosos hispanos bajo el mismo apellido Gasol, tiene por fuerza la obligación de ofrecer retos imposibles, malabarismos boquiabiertantes y novedades casi pirotécnicas dentro de los límites de una de las sagas (deportivas o no) más consolidadas y sólidas de los últimos tiempos. Y eso es lo que ofrece esta versión: una mezcla entre la imaginación rabiosa de los Warriors, el oficio impecable de los Spurs y el hambre crónica de los Cavs. Y la fusión es de las buenas, según lo visto en la Gamescom, donde el juego ha sido una de las grandes atracciones de la feria de Colonia.

Después de triunfar por todo la alto con su anterior versión ("NBA 2K15" despachó casi siete millones de unidades y recolectó unos 70 premios), el listón estaba por las nubes, pero Visual Concepts no se ha amilanado y ha dado una vuelta al ADN de la franquicia, dejando que sea el usuario el que lleve la pizarra y disponga más que nunca de las riendas de su equipo preferido. Lo que no quiere decir que se haya dejado de lado otra de las características básicas de la saga: su excelencia gráfica. De hecho, contaremos con nuevas animaciones gracias al Signature Moves, realista extremo en cuanto a representación física de las características de los cracks y una ambientación fuera de órbita (ojo a la fiebre alta en las gradas), para que sintamos en nuestras carnes toda la emoción del mayor espectáculo deportivo del mundo. Por cierto, ojo también al aspecto sonoro, con la mayor banda sonora de la historia de la franquicia, incluyendo más de medio centenar de temas, desde



2K Sports | Deporte
29 de septiembre | 3+
www.2k.com





Spike fever

Aunque este año sus Knicks han sido un desastre con patas, el bueno de Spike Lee tendrá un motivo de alegría: 2K ha vuelto a confiar en él (recordemos algunos spots y colaboraciones en ediciones pasadas) para hacerse



cargo del modo MiCarrera, que bajo su responsabilidad adquirirá nuevos aires y nuevo título ("Livin'da dream"). Así, el cineasta incorporará su estilo inconfundible para narrar las vicisitudes de un aspirante a estrella, en un argumento que incluye personajes femeninos y cameos de cracks como el propio Curry. Haz lo que debas, Spike.



Históricos Gasol

La edición española de la carátula de "NBA 2K16" cuenta con una presencia muy especial: la de los ya legendarios Pau y Marc Gasol en una imagen capturada del último All-Star, donde ambos hicieron historia al ser los primeros hermanos en disputar el encuentro desde sus respectivos quintetos titulares del Este y el Oeste (encima, al ser pívots, dando el salto inicial). Todo un detalle sobre todo para Pau, que después de muchos años siendo chico de portada de la competencia "NBA Live", ahora se muestra encantado con "pertenecer a la gran familia NBA 2K" (sic).



Que la NBA es un negocio como la copa de un pino, con el comisionado-caja registradora Adam Silver al frente, no es ningún secreto. Por tanto, resulta lo más lógico del mundo que «NBA 2K16» haya priorizado el factor financiero con un modo manager (MyGM) totalmente potenciado y con múltiples variables de compra y hasta apuestas. También la vocación global de la liga queda clara con NBA 2KTV, un canal para fans imprescindible, y una "companion app" para interactuar a tope.

los 70 hasta hoy, en tres listas creadas por los cracks DJ Premier, DJ Khaled y DJ Mustard, más una gramola seleccionada por los fans.

Pero donde se nota el afán de superación del título es en su cartera de novedades, que arranca desde los mismísimos menús y modos de juego (con Ligas de Verano y todo, atentos pues a los nuestros del draft). Así, a las modalidades y torneos habituales tendremos la posibilidad de disfrutar de una docena de equipos clásicos para combinar con las plantillas más actuales y actualizadas: poder ver a Carter y McGrady con los Raptors del 99, a Garnett, Allen, Pierce y Rondo con el último anillo de los Celtics o a esos Portland "Jail Blazers" del 2000 batiéndose el cobre con las figuras actuales será una feliz realidad.

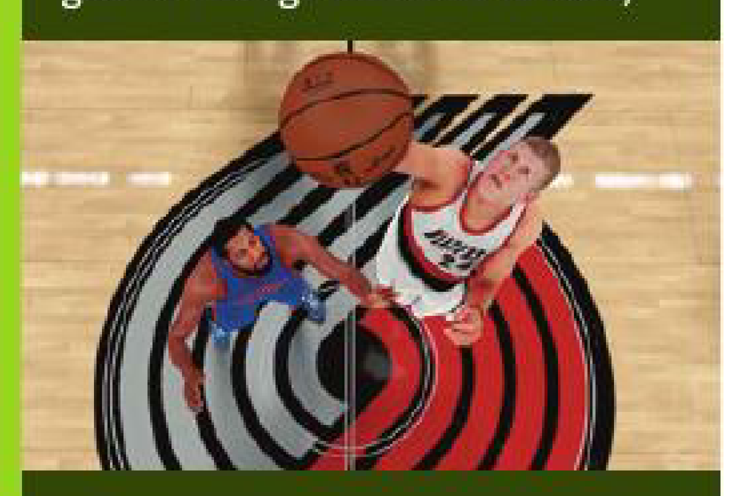
Con Curry a la cabeza, esta edición promete una jugabilidad relampagueante y muchos detalles de all-star. Y hasta Jordan y Spike Lee en la plantilla.

Ojo también a otro modo de juego fetén, MyTeam o MiEquipo, con nuevas cartas dinámicas variando de las estadísticas del jugador a lo largo de la temporada. Desafíos como Dominación o tajada multijugadora como Camino a los Playoffs también amplían sus recompensas y recorrido en esta memorable entrega que incluye una edición especial Michael Jordan a la mayor gloria del mejor jugador de la historia, y al menos 25 equipos de los nuestros en el celebrado modo Euroliga. Un MVP de la cabeza a las botas, vamos.



Liga fantástica

Uno de los puntazos de esta edición es el modo 2K Pro-Am, una especie de "fantasy league" que nos permite personalizar y llevar nuestra pasión por el baloncesto a niveles nunca imaginados. Y es que, gracias a un editor completísimo, podremos crear nuestro propio equipo de cabo a rabo: cancha, nombre, logo, camiseta (con el careto de Curry y todo), look corporativo… Todo ello, con los guiños vintage marca de la casa,



claro. Aparte, tendrá elementos de e-Sports que completarán la experiencia jugosa, así como una competitividad rabiosa e inmediata mediante la eliminación de "material sobrante" del factor "Got Next", con ese turno interminable tan engorroso en anteriores entregas. Lo mejor es que 2K ha identificado infinitos movimientos de jugadores y aumentado la IA en el juego, compensando a los equipos mejor clasificados merced a los diversos tipos de marcadores (diarios, mensuales y globales). Y, como dijimos arriba, ojo a la docena de equipos clásicos de la NBA para completar nuestros roster. En resumen, una "pachanguita" llena de posibilidades.



Assassin´s Creed Syndicate

La lucha por la libertad se viste de etiqueta en esta nueva disputa entre asesinos y templarios ambientada en el Londres vicoriano. La saga tiene cuerda para rato.

Después de haberse empapado de sangre durante la Guerra de la Independencia americana, de haber contemplado el ascenso de grandes pintores renacentistas, de haber surcado los mares como un pirata en las turbulentas aguas del siglo XVIII o de haber participado en la Revolución Francesa, nuestro asesino favorito entrega el testigo a dos hermanos gemelos protagonistas que se adentrarán en el lujoso Londres victoriano de 1868, en medio de la Revolución Industrial, una época elegante y sucia a partes iguales, repleta de órdenes secretas, cultura, personajes insólitos como Jack el Destripador y granujas con esmoquin raído y chistera ajada.
La nueva entrega deja a un lado el modo cooperativo de «Unity» como elemento revolucionario, aunque apuesta por una función Sindicato lo suficientemente atractiva como para pasar por alto esa falta de compañeros de carne y hueso. Y es que el juego permite la búsqueda de colegas con nuestras mismas ideas en los distintos barrios londinenses y en los sindicatos para formar una brigada eficaz que dé el callo en la Guerra de Sindicatos. Y ya que el juego se basa en una época más moderna que los anteriores, ambientada en una ciudad que sobresalía en entretenimiento, conocimiento y vicio, los guionistas han cambiado su gesto adusto para confeccionar una historia más ligera y divertida, centrada más en sus personajes que en los acontecimientos históricos, pues no contiene fechas tan relevantes. Para ello, contamos con escenas nunca vistas, como combates en carruajes en movimiento y la incorporación de un garfio retráctil (solo visto en «Revelations») para hacer más asequibles los paseos sobre los edificios. No hay que perdérselo.

La batalla de Órdenes más célebre de los videojuegos se centra ahora en la diversión del jugador

La atrayente época victoriana no tiene bólidos de carreras ni pistolas láser, sino trabucos, experimentos de vapor y carruajes para viajar con clase y, por qué no, iniciar un nuevo modelo de persecución que cambie las llantas y la gasolina por las ruedas de madera y la fuerza animal. Lo vintage se lleva y, en este caso, queda de perlas y de lo más emocionante.



Ubisoft | Aventura, acción
23 de Octubre | 16+
http://assassinscreed.ubi.com









De todo para la lucha

Elementos como el parkour, el sigilo y los asesinatos no han abandonado el carcaj Assassin en esta aventura británica, pero, por primera vez en la saga, contamos con la ayuda de recursos externos para dañar al rival, como barriles. Si preferimos tirar de nuestro propio arsenal, podremos hacer uso de la ya famosa hoja oculta, las dos pistolas, dagas, un novedoso espada-bastón muy señorial y el mencionado garfio retráctil. Este título también indaga en aspectos como la lucha sin armas, la cual beneficiará tanto a los jugadores como a los enemigos.



Animal Crossing Happy Home Designer

Nintendo | Simulación | 2 Octubre 2015 | 3+
www.nintendo.es

Hasta el último detalle

Como no podía ser de otra forma, el aspecto gráfico de este spin-off se presenta más cuidado y generoso que nunca: no hay ni rastro de "horror vacui" en las habitaciones y hogares a decorar, donde no faltará detalle, mueble, auxiliar o capricho coqueto. Aparte, otro elemento clásico de la saga como es el paso del tiempo y las estaciones, también jugará un papel decisivo a la hora de diseñar, así como las fiestas y celebraciones a disfrutar a lo largo del año. En resumidas cuentas, más y mejor estilo Animal Crossing.

Packs para todos

El lanzamiento del juego vendrá acompañado de diversos packs a gusto del consumidor. Así, tendremos uno que incluye la 3DS (o 3DS XL) blanca junto con el juego en formato digital, un set de cubiertas (por ejemplo, la 5 protagonizada por Totakeke, la 6 de Canela o la 27 coral) y una tarjeta amiibo especial para poder construir la casa del personaje que representa. También hay otro con la versión física del juego más lector/grabador de NFC y una tarjeta amiibo especial. Además, las tarjetas amiibo se venderán en sobres de tres, que también incluyen una especial que podrá usarse en varios cartuchos.



A partir del 2 de octubre, una de las sagas estelares de 3DS redecora nuestras vidas y consolas con un juego creativo y entrañable como pocos.



A fuerza de imaginación, ternura, complicidad con sus fans y talento, la saga «Animal Crossing» ha sabido encandilar a las nuevas generaciones de incondicionales y ser uno de los abanderados por excelencia de 3DS. Buena culpa de ello lo tiene su celebradísimo «New Leaf», que ha sabido como nadie optimizar los recursos estereoscópicos de la portátil de Nintendo y, sobre todo, dotar a sus contenidos de una profundidad y una continuidad que, dos años después de su lanzamiento, aún genera dividendos y entusiastas. Por tanto, no es de extrañar que este nuevo título, un "spin-off" del anterior, haya sido uno de los juegos más vendidos en Japón en los últimos meses, despachando la friolera de medio millón de copias durante sus cuatro primeros días en el mercado; comercializando además las llamadas tarjetas amiibo de «Animal Crossing», con un total de cuatro colecciones de cien cartas cada una y unas ventas de más de 300.000 packs con tres tarjetas por barba. Días felices para la 3DS, sin duda.

Entrando en materia, y como anuncia su título, «Happy Home Designer» propone dar rienda suelta a nuestro talento para la decoración hogareña mediante la creación de hogares al gusto de los simpáticos animales de la saga. Ya se sabe, personajes tan conocidos por los fans como el tendero Tom Nook, la tortuga Tortimer, la perrita secretaria Canela, el búho Sócrates, el bulldog Nocencio y muchos más. Hay que tener en cuenta que cada uno tiene sus gustos, manías e intríngulis, por lo que tendremos que escuchar sus peticiones, elegir el estilo que más le pegue a su personalidad y seleccionar los muebles y artículos de decoración perfectos para su nidito de ensueño.

> El estreno de las tarjetas amiibo es otro aliciente de este "spin-off", que incluye los personajes y enclaves emblemáticos de la saga

Pero no solo se trata de decorar las casas, pues nuestros cometidos serán múltiples: desde cuidar el jardín hasta la última planta y parterre hasta atreverse con proyectos más ambiciosos como encargarse de la arquitectura del colegio del pueblo o dotar a la cafetería de personalidad propia para atraer al mayor número posible de clientes, e incluso de dar trabajo a los parroquianos para que todo el pueblo genere felicidad y "buenas perras".

Un sistema de juego sencillo e intuitivo, muchas opciones de edición y customización de personajes y objetos y ese toque festivo típico de «Animal Crossing» harán de este juego otra experiencia adictiva de calidad para todos los públicos.



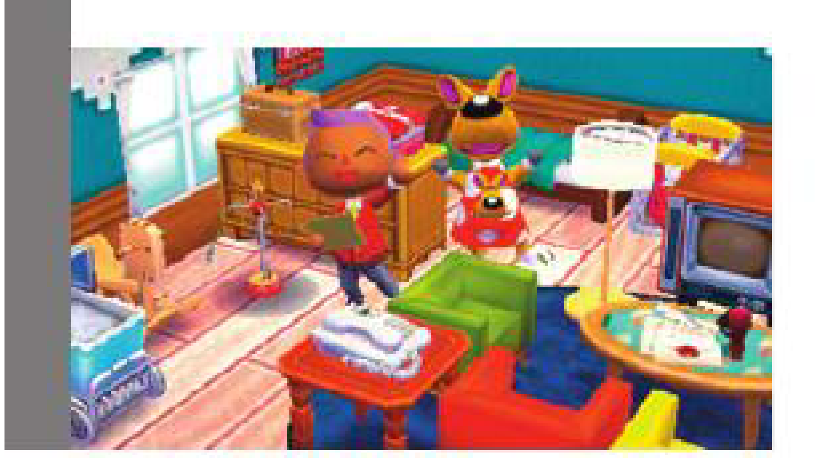
Una de las características más chulas de este nuevo «Animal Crossing» es su frondosidad gráfica, tomando como ejemplo la tendencia de los jugadores a decorar sus casas hasta el último rincón. Un lujo por el detalle que aquí se manifiesta en un mayor abanico de objetos, complementos y ornamentos urbanos para decorar las calles a nuestro antojo. También la apariencia de los personajes es más vistosa y cuidada, como se puede apreciar en la imagen (los chalecos con rombos son otra historia).

Sacando tarjeta

La gran novedad de «Happy Designer» consiste en la presentación de una interesante variante del último invento estrella de Nintendo: la tecnología amiibo, aplicada a unas tarjetas que, de la misma forma que con las figuras habituales, nos permitirán acceder a un amplio abanico de opciones, habilidades especiales,



características únicas y contenidos desbloqueables. Solamente con colocar la tarjeta en la pantalla táctil, la consola leerá los contenidos exclusivos y accederemos a nuevos muebles, accesorios y estilos de decoración para dotar de vida a restaurantes, colegios, hospitales y todos los edificios y casas del pueblo que imaginemos. Además, cuando hayamos terminado de diseñar la habitación de cada personaje, también podremos escanear más tarjetas amiibo para invitar a otros animales a la habitación, sacando fotos de cada rincón y compartiendo nuestros prodigios interioristas. Una idea perfecta para interactuar y diversificar nuestra experiencia.

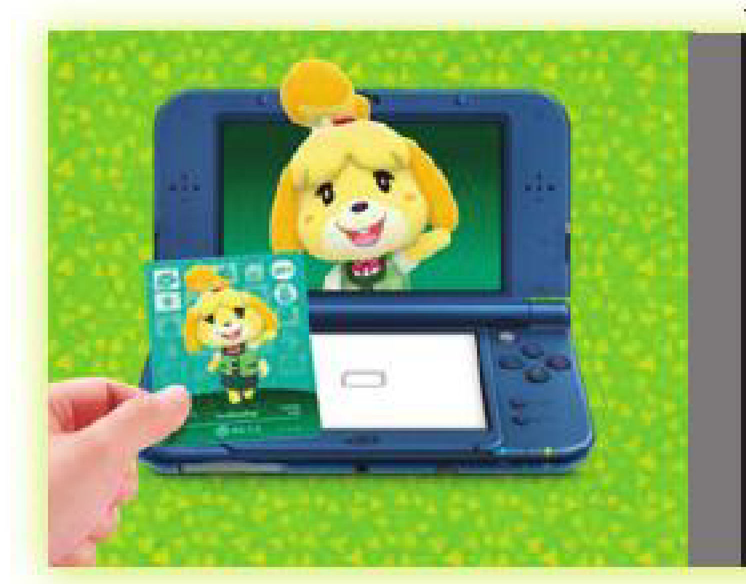


Tarjetas amiibo Animal Crossing

La leyenda Animal Crossing se dilata gracias al lanzamiento de las tarjetas amiibo con motivo del próximo «Animal Crossing: Happy Home Designer».

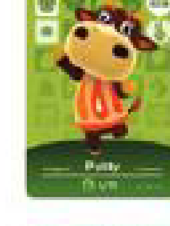
El pack de tarjetas amiibo Animal Crossing Serie 1 no llegará de forma individual, sino que aterrizará como regalo exclusivo para todos aquellos que reserven el inminente juego de la franquicia previsto para el 2 de octubre. Hasta 10.000 packs están disponibles para los avispados que quieran agrandar su experiencia «Animal Crossing», una oportunidad única para obtener una tarjeta amiibo especial y otras dos tarjetas amiibo normales que, eso sí, se habrán metido en los sobres de regalo de forma totalmente aleatoria.
La tarjeta amiibo especial será necesaria para poner a punto la casa del personaje que te toque en el sobre de regalo. Para ello, debemos de escanear la tarjeta del susodicho y, tras dejar su morada mejor que la mansión de la Presyler, se hace lo propio con las tarjetas normales para invitar a otros amigos del universo «Animal Crossing», los cuales pueden llegar a tu casa por sorpresa para disfrutar de nuestra hospitalidad, con o sin bombones Ferrero Rocher. También tenemos la opción de tomar fotos a nuestros personajes y dejar testimonio del magno evento. ¿Cómo desbloquear el contenido de una tarjeta amiibo? Muy sencillo. Para empezar, hay que tener en cuenta qué Nintendo 3DS tenemos entre las maons y, a partir de ahí, completar o no nuestra compra. Los suertudos que cuentan con una New Nintendo 3DS, tanto normal como XL, solo tendrán que clocar la tarjeta en la pantalla inferior de la máquina y, 'voilà', "el pájaro estará en el nido". En caso de poseer una Nintendo 2DS o 3DS, tendremos que añadir el Lector/Grabador NFC a nuestro carro de la compa para poder leer las tarjetas amiibo.

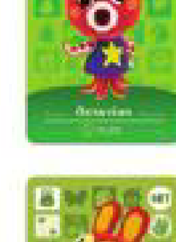
«Happy Home Designer» llegará a Nintendo 3DS con un equipaje de mano que entusiasmará a los fans

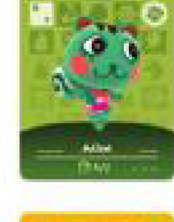
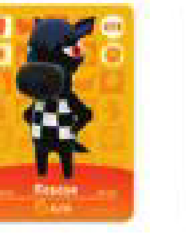


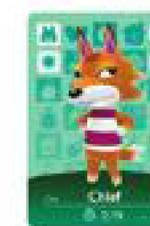
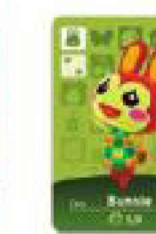
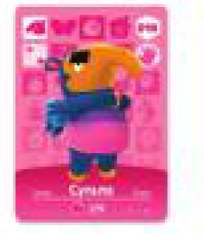
Las tarjetas amiibo especiales son los regalos más importantes de estos sobres, pues sirven como acceso al hogar personalizado del personaje que te haya tocado. Solo tienes que acercar la tarjeta a la pantalla inferior de New Nintendo 3DS o utilizar el Lector NFC en Nintendo 3DS para empezar a decorar su pequeño habitáculo e invitar al resto de personajes.



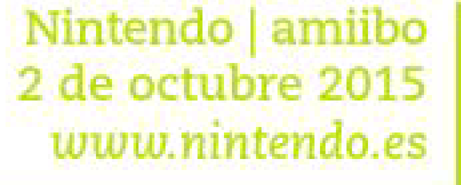





Nintendo | amiibo
2 de octubre 2015
www.nintendo.es







Elige tu pack

«Animal Crossing: Happy Home Designer» incluirá el sobre de regalo con la tarjeta amiibo especial y dos tarjetas amiibo normales. Se podrá elegir entre un gran número de packs: Juego Animal Crossing: Happy Home Designer solus; Pack New Nintendo 3DS + Animal Crossing: Happy Home Designer; New Nintendo 3DS XL Edición Animal Crossing: Happy Home Designer; y finalmente Animal Crossing: Happy Home Designer + Lector/Grabador NFC. Si necesitamos una New Nintendo 3DS o un lector de tarjetas, estos packs pueden sacarnos del atolladero.

Animal Crossing amiibo Festival

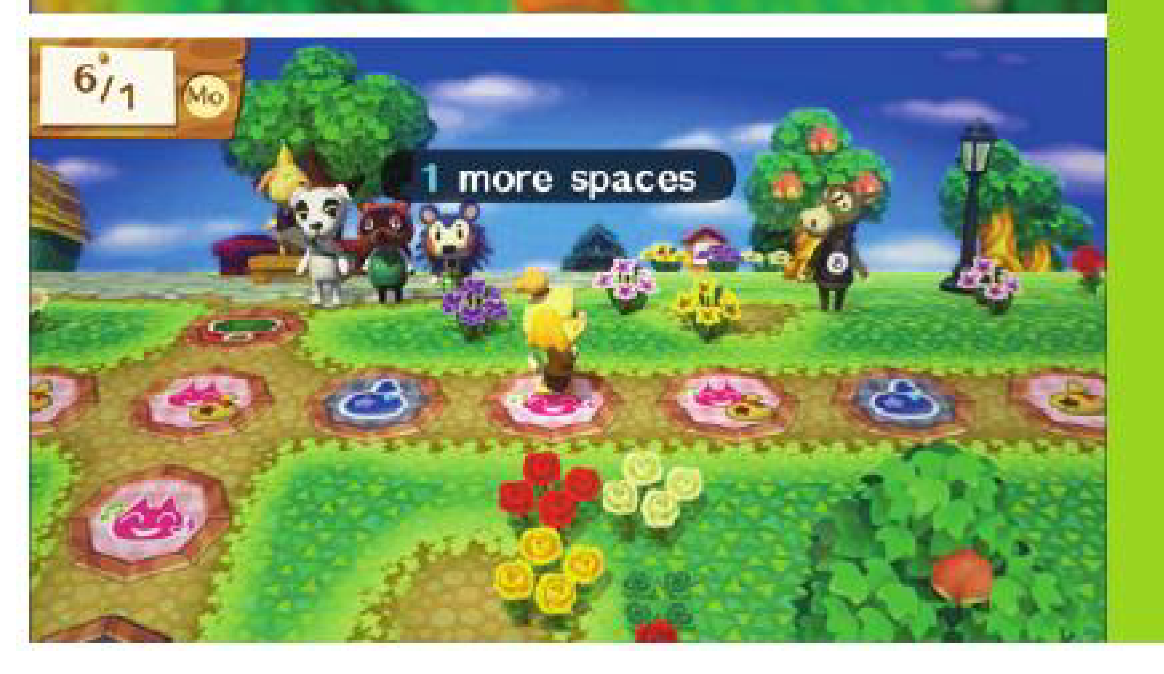
Si el universo de «Animal Crossing» es de los que te atrapan nada más abrir su puerta, toma dos tazas. Wii U se prepara para recibir una remesa de amiibos basados en el zoológico más adorable de Nintendo.

Definitivamente, estos chicos están en racha. Si en estas mismas páginas nos hacemos eco del simpático y burbujeante «Happy Home Designer», no se vayan todavía porque la saga «Animal Crossing» tiene preparado otro spin-off para contentar a su parroquia de seguidores. Y, además, en Wii U y con la presentación en sociedad de nuevas figuritas amiibo para el niño y la niña. Está claro: el partido animalista roza la mayoría absoluta en el parlamento jugón. Lo primero que llama la atención de «Animal Crossing: amiibo Festival» es la capacidad de Nintendo para el crossover temático. Porque, en realidad, la mecánica y filosofía del juego es muy similar en contenido y forma a la saga «Mario Party», que tantos buenos ratos nos ha proporcionado sobre todo en territorio Wii, aunque con el fichaje estelar de los inevitables muñequitos de amiibo, cómo no.

Así, el quid de la cuestión no es otro que lanzar a los adorables animalitos a competir en un juego de tablero, con dados, casillas y trampas ocultas, en una partida que mantiene algunas de las claves maestras de la franquicia «Animal Crossing»: por ejemplo, la omnipresencia de las estaciones y sus cambios climáticos (que cambiarán no solo el paisaje sino a los propios personajes participantes) y el factor contemplativo y casi bucólico de la acción: aquí no se trata tanto de solventar retos o minijuegos (aunque haberlos, haylos) de forma feroz y competitiva sino de asistir a las evoluciones, a base de estampas y viñetas, de los habitantes del pueblo, que nos contarán sus cosas, sus tareas y sus recolecciones habituales. Costumbrismo y fabulación, vamos.







Tarjetero en la manga

Otro de los elementos fundamentales del juego serán las tarjetas amiibo que, como hemos visto en el caso de "Animal Crossing: Happy Home Designer", nos permiten ampliar las habilidades y caracte-



rísticas de los animalitos, aparte de hacer que se muevan con más salero por el tablero de juego. Y precisamente con el «Home Designer» compartirán posibilidad de transferencia de datos y hogares, pudiendo además acceder a divertidos minijuegos para que no falte el guiño al icónico y divertido «Mario Party».



Pueblo de 'amiibos'

Está claro que Nintendo no va a desaprovechar ninguna ocasión que se le presente para seguir explotando el filón "amiibo". Y, la verdad, en este caso la oportunidad venía en bandeja de plata, ya que el espíritu de juego de mesa del título casa perfectamente con la irrupción de las figuras de marras para poder interactuar entre sí y recorrer casillas como si no hubiese un mañana. De momento, están en la incubadora ocho diferentes amiibos listos para saltar a la acción: la pareja formada por Reese y Cyrus, Tom Nook, KK Slider, Mabel, Lottie, Canela y Candrés.



Más adorables y monos que nunca se presentan los animalitos de «Animal Crossing» en esta entrega que convierte su coqueto pueblo en un gigantesco tablero para que rueden dados y casillas. Y, aunque el paso de las estaciones tiene un papel decisivo, en la pradera siempre florece la primavera más colorista, como vemos. Un título que hará las delicias de los fans más camp y menos exigentes de la saga.

También están presentes en el juego otras características esenciales de la saga, como los guateques y fiestas de guardar: así, podremos llevar a nuestros amiibos al festejo y celebración de turno, además de coleccionar Happy Points, jugar e intercambiar experiencias con los amigos y guardar dichos Happy Points en nuestro amiibo para ampliar nuestro juego aún más.

> Antes de finalizar el año podremos disfrutar con este episodio inspirado en los juegos de tablero, más costumbrismo que *minigames* en sus venas.

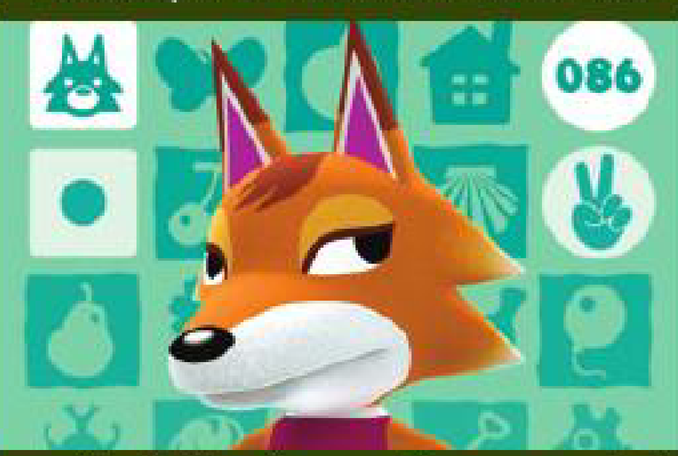
Aparte, los gráficos del juego, las animaciones y la riqueza de los niveles y territorios se verán notablemente incrementados gracias a las características de Wii U, que también permitirá hacer un buen uso de la Game Pad para sacarle todo el jugo a un juego de apariencia ingenua pero, como suele ocurrir, se guarda algunos ases en la manga (por ejemplo, su modo multijugador local para cuatro usuarios y las opciones de juego online para compartir nuestras aventuras).



Habrá que seguir atentos a las novedades definitivas de Nintendo para este dicharachero título, aunque lo que sí se sabe es que el lanzamiento en otoño/invierno incluirá tres tarjetas amiibo y dos figuras amiibo: los carismáticos y perrunos Canela (Isabelle) y Candrés (Digby). En fin, que hay «Animal Crossing»" para dar y tomar (y para tomarse el turrón, claro).

Monería militante

Una de las obsesiones de la saga «Animal Crossing», sobre todo su memorable episodio "New Leaf" siempre ha sido desmarcarse del hipotético público infantil e intentar acceder a otros ámbitos, un poco a la manera de Pixar. Sin embargo, con esta nueva entrega, los guiños a los más jovencitos (y sobre todo jovencitas) de la casa vuelven sin disi-



mulo aludiendo a un factor esencial que la mismísima directora de la franquicia, Aya Kyogoku, ha destacado: la monería. Y es que el motivo real para decidirse por un juego como este fue la posibilidad de comercializarlo con amiibos, y que estos fuesen "realmente monos". Desde luego, misión cumplida, viendo cómo luce la lana esponjosa y rosa de la ovejita Reese, los vestiditos de Mabel o la sonrisa angelical de Canela. Sin embargo, esta decisión planteó el problema de la jugabilidad, según reconoce Kyogoku, por lo que se optó por un estilo de juego más clásico y basado en los tableros "estáticos" de toda la vida y no una zarzuela de minijuegos dinámicos al estilo de Mario y sus co-



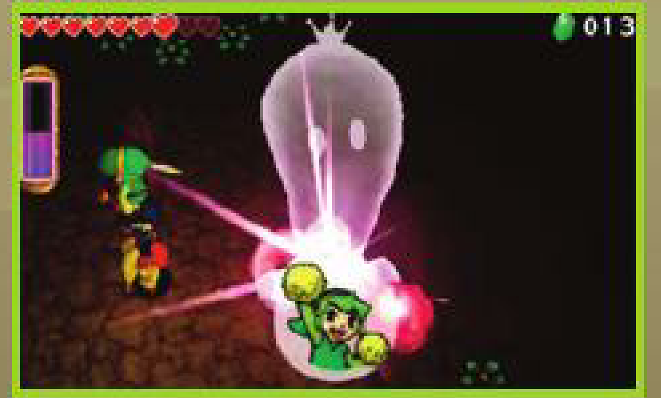
The Legend of Zelda Tri Force Heroes

Nintendo | Acción
Otoño | 7 +
www.nintendo.es



Link Mortadelo

Si el reciente remake de «Majora's Mask» utilizaba las máscaras como elemento principal del juego, aquí la clave está en otro objeto de maqueo y camuflaje: los disfraces. Así, tendremos que aumentar nuestro armario con estas vestimentas que nos otorgarán habilidades tales como mayor poder, rango y fuerza, aparte de darle vistosidad y estilo a nuestro entrañable protagonista. Por cierto, no solo de disfraces vivirán los Links, por lo que ojo a los arcos, las antorchas y demás ítems que nos encontremos en el camino y que también nos servirán para avanzar y profundizar en nuestra aventura.





Tres no son multitud

No cabe duda que la triangulación es pieza clave en este título. Aunque el modo "single" también funciona a la perfección (a pesar del papel de comparsas de sus dos compis), lo mejor es aprovechar que los tres Links comparten corazón y alma para conectarse en modo multijugador a través de la red local inalámbrica de la 3DS, o bien vía online, y disfrutar del trabajo en equipo, beneficiándose de las posibilidades de comunicación con el simpático sistema de emoticones. Eso sí, tienen que ser tres jugadores, nada de intentarlo en parejas.

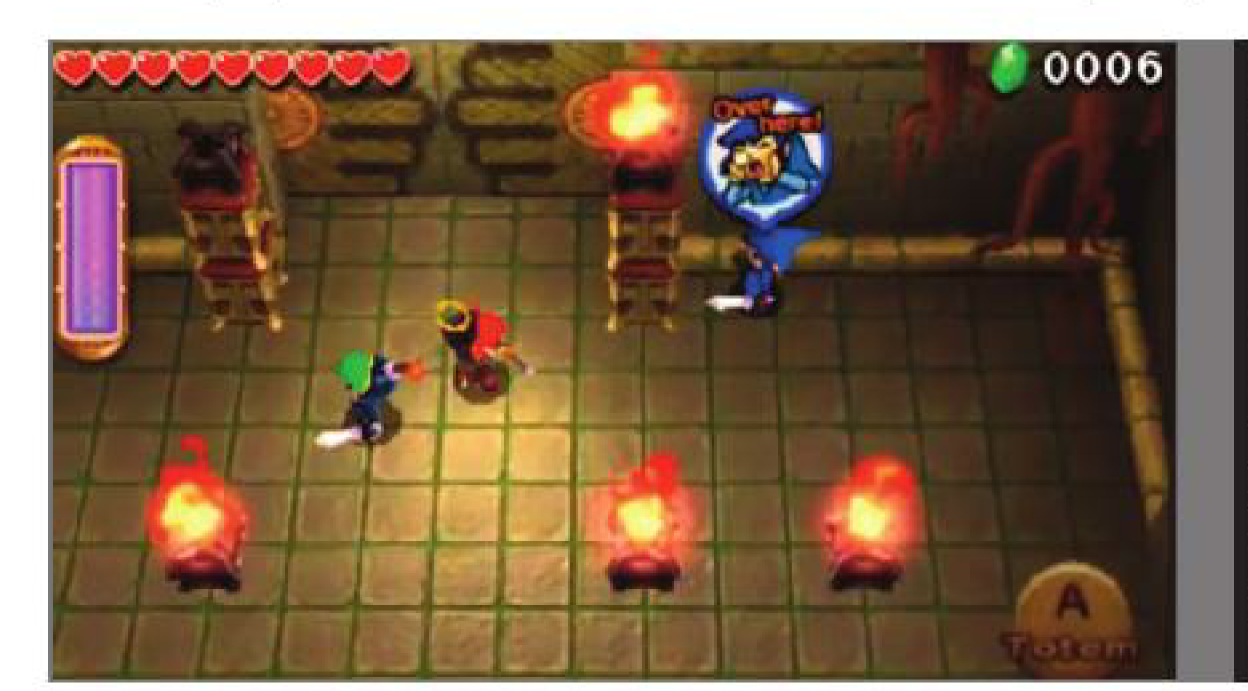


La mítica saga de Nintendo nos sorprende con este remake imaginativo y cooperativo que nos devuelve a su esencia original y "mazmorrera".



Mucho ha llovido desde que Miyamoto imaginara a Link y compañía. Tanto como tres décadas, aunque será el año que viene cuando una de las franquicias más revolucionarias del sector sople las ansiadas treinta velitas. Hasta entonces, la saga de Nintendo sigue con paso firme nutriéndose y reinventándose, siempre mirando a su glorioso legado y con el ojo puesto en su eternamente anunciado título para Wii U. Por suerte 3DS acogerá pronto esta joyita que rinde pleitesía a otro de los iconos de la serie: el «Tri Force», aquella reliquia sagrada formada por tres triángulos doradas que representan a la diosa del poder, de la sabiduría y del valor. Así, de lo que se trata es de recuperar la esencia de «Zelda», con mazmorras, puzles, exploración y una mecánica de juego retro que recuerda a los tiempos gloriosos de la saga y los episodios «Adventures». De hecho, «Tri Force Heroes» podría considerarse un remake de otro de los títulos más memorables de la casa: «A Link Between Worlds», sobre todo por su estilo visual. Pero, evidentemente, con notables mejoras y adaptándose a las características de la 3DS. Sobre todo la tajada cooperativa, ya que tendremos que poner en danza a tres Links, tres: azul, rojo y verde (casi como los "power rangers", vaya) guiándolos a través de un viaje emocionante y plagado de peligros y sorpresas, donde no faltan dragones y jefes finales como mandan los cánones. Bien jugando en solitario, bien conectándose con otros dos colegas, la diversión de calidad está asegurada. Gracias al uso de los poderes de Link, y de un renovado Totem, tendremos que coordinar y unir fuerzas para ir pasando niveles, recolectando todo tipo de objetos y tesoros que nos disparen las habilidades especiales, y resolver rompecabezas en la línea clásica "zeldiana". La imaginación y creatividad también están presentes en este juego, que por algo consiguió el premio gordo en la categoría de portátiles en el pasado E3: detalles como el curioso sistema de emoticones que sirve para comunicarnos y lanzar órdenes a nuestros compañeros, o los dragones específicos de cada nivel según su temática hacen de «Tri Force Heroes» una sugerente experiencia a la espera de piezas de caza mayor de la franquicia. Si a esto le añadimos unos gráficos de calidad y con el sello vintage muy bien colocado, una banda sonora marca de la casa y una jugabilidad perfectamente ensamblada a pesar de sus escollos, la satisfacción de la parroquia "linkiana" está más que justificada.

> Múltiples dragones, niveles y disfraces, y tres Links mejor que uno redondean uno de los mejores juegos de la franquicia en 3DS



Gracias a su cuidadoso diseño de las mazmorras y a sus mecánica de juego dinámica y cooperativa (como se muestra en la imagen), el fantasma de "juego menor" se desvanece ante nuestra Nintendo 3DS: estamos ante un título que cumple más que de sobra su cometido, y que rinde a gran nivel principalmente con el modo cooperativo a tres, aunque eso obligue disciplina para que el trío de jugones no abandone la partida y deje colgado al resto.

Mecánicas combinadas

Una de las características más sugerentes del juego radica en su fusión entre la mecánica de juego histórica y "solitaria" de la saga «Zelda» y las nuevas jugabilidades que permite el cooperativo al cubo de este episodio. Quizá sea un mix complicado pero, si se le coge el tranquillo al "ménage à trois",



disfrutaremos de acciones en comunes como la formación de una "torre de Links" poderosa, la posibilidad de acceder a interruptores y enemigos en los niveles superiores (por altos, no por avanzados) y saber repartirse sabiamente los roles para ir resolviendo los múltiples desafíos que nos encontraremos. Sobre todo, ojo a los jefes finales, algunos casi titánicos y que requieren de fuerza común a base de bien. La picardía y la inteligencia de Link también se exprime gustosamente aquí, principalmente en la adquisición de los disfraces (véase el de samurái, chamán o "explosivo") y en el uso de emoticonos, aunque a veces parece una partida de mus a tres.



Super Mario Maker

El próximo 11 de septiembre nos espera en Wii U la máxima expresión mariófila diseñada hasta la fecha, mucho más que un simple editor: un auténtico regalo para la imaginación y la diversión.

Los sueños son los escenarios en los que gozamos de mayor libertad artística. Cuando los dragones, las deidades griegas y los cantantes de música pop se unen en un mismo espacio con relojes que gotean o ráfagas de colores chillones, siempre en el contexto de situaciones incomprensibles donde los hámsters podrían estudiar Ingeniería Industrial, estamos ante una increíble experiencia onírica que ha distorsionado la realidad. Dentro del territorio jugón, «Super Mario Maker» es la cápsula para alcanzar ese estado de edición y creación mental descontrolada, el elegido para satisfacer el lado más 'perverso' de nuestra imaginación y convertirlo en realidad en nuestra consola. Obviamente, lo último de la gran N ha realizado el experimento con «Mario Bros.», el referente del mundo del videojuego en el año que cumple treinta años. Nuestro fontanero y toda su tropa serán víctimas de una disparatada recapitulación de su universo digna de La Ciencia del Sueño.

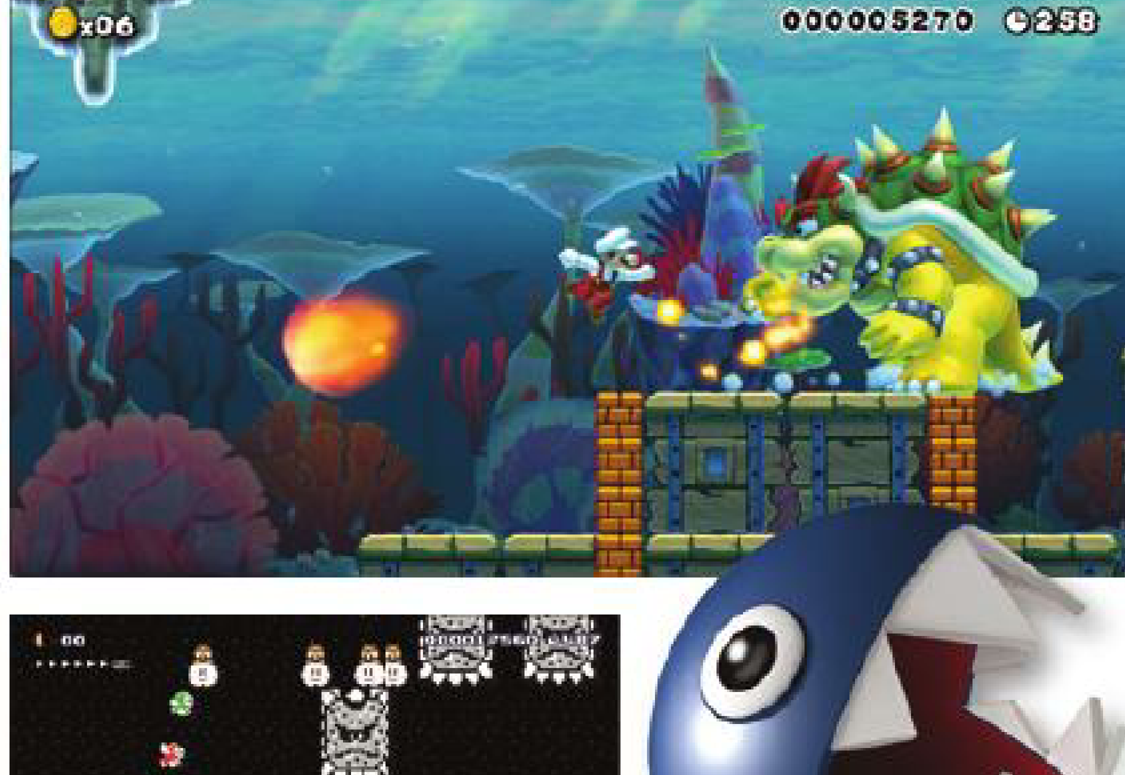
En «Super Mario Maker», contamos con un sistema de edición y personalización que cualquier 'gangsta' fan del tunning envidiaría. Mezclando épocas del universo Mario, elementos y personajes, las pantallas pueden contener todas las plataformas, villanos y ayudas que queramos, siguiendo un hilo normal o enredando el asunto hasta la incomprensión. Para diseñar nuestra macabra obra de arte, el GamePad nos concederá todos nuestros deseos, como parar la partida en el momento más crítico o insertar un obstáculo o apoyo de lo más rocambolesco. Con el stylus en la mano, usaremos la barra superior con todos los elementos disponibles para diseñar una obra sencilla, con las plataformas y los malos típicos, o ro-

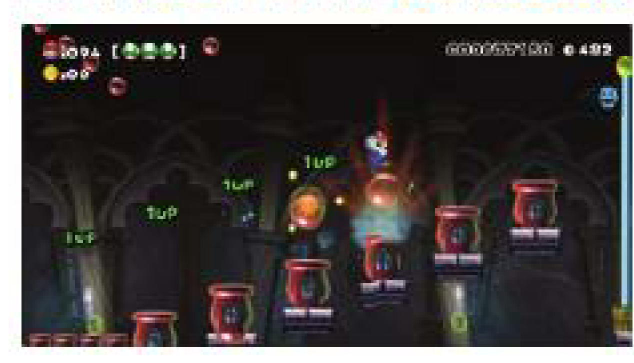
Nintendo | Acción, plataformas
Septiembre| 3+
www.nintendo.es

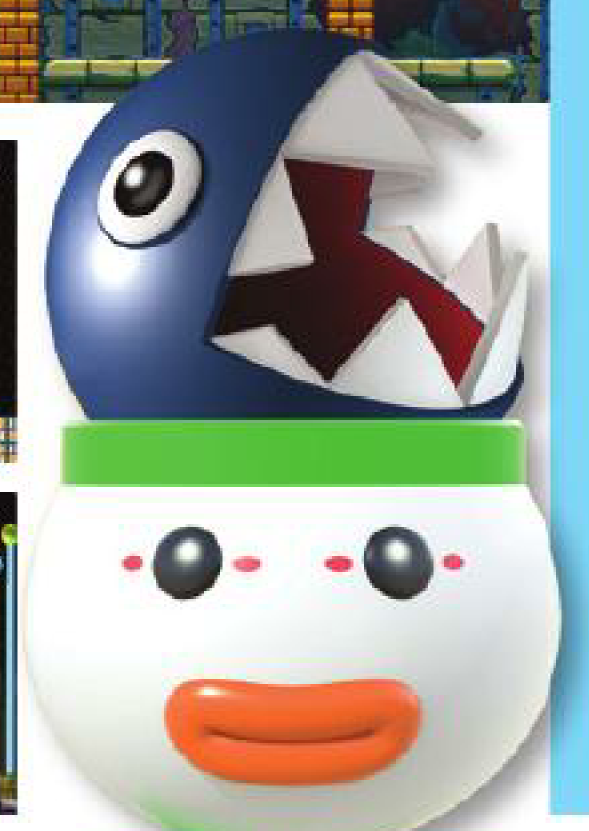
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





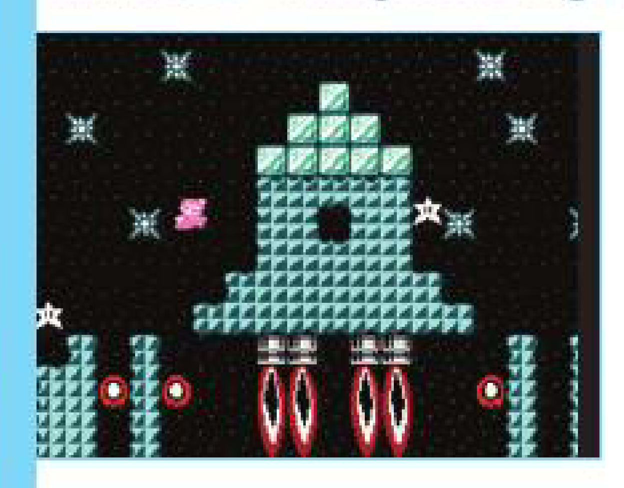






Bahúl nintendero

Ya que el juego utiliza el material de cuatro títulos anteriores, cada uno de ellos contiene objetos exclusivos. De «Super Mario Bros.», contamos con el Champiñón amiibo, el Champiñón Luigi,



el Mega Champiñón y el Zapato de Goomba. Lo objetos de «Super Mario Bros. 3» son la Super Hoja y el Zapato de Goomba. La Pluma y el Huevo de Yoshi son los elementos extraídos de «Super Mario World» y, finalmente, destaca el Champicóptero y un nuevo Huevo de Yoshi de «New Super Mario Bros. U». No obstante, los objetos saldrán de lugares totalmente inesperados, dejando los típicos bloques para otros asuntos.

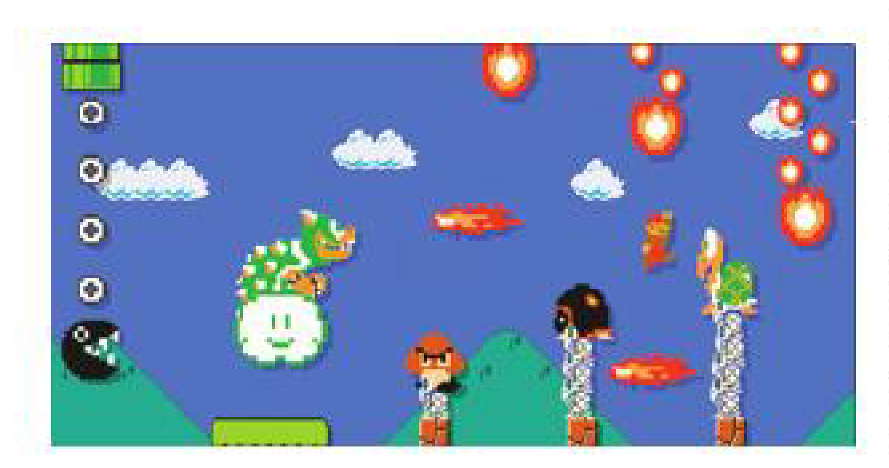
La vida es compartir

Con el boom de las redes sociales, todo lo que acontece en la vida se comparte hasta la extenuación. La inclusión de Internet en las videoconsolas ha utilizado este sistema de la forma más productiva posible, ya que nuestros amigos y algunos cuantos desconocidos pueden subir a la red sus creaciones con «Super Mario Maker» y ofrecer al resto de jugadores las mieles de sus escabrosos escenarios. Así, conoceremos sus sueños mariófilos más prohibidos y les mostraremos los nuestros. Además, el juego incluye un libro de ilustraciones de 100 páginas para alimentar nuestro afán creativo.

El GamePad y el stylus forman el matrimonio perfecto en esta nueva experiencia con motivo del 30º cumpleaños de Mario. Con el lápiz podrás arrastrar todos los elementos del universo Mario desde la barra superior y diseñar un escenario acorde a tus necesidades que, además, dé rienda suelta a tu creatividad. Castillos, paisajes marinos y cuevas te esperan para introducir plantas carnívoras, cohetes o jefes finales sin orden ni concierto.

zar el rococó con trampolines, montañas de tortugas, cañones que lanzan calamares o fantasmas y monstruos finales XXL en cualquier parte. La ambientación, desde paraísos marinos hasta castillos encantados, tampoco atiende a razones, ya que puede albergar elementos ajenos a dichos paisajes. No obstante, una vez dejemos el pincel a remojo, debemos superar la pantalla o complicarlo todo, subir el escenario a la red y compartirlo con otro jugador vía online para que se apañe solito. Por suerte, contamos con niveles de muestra y los cuatro creados para la Nintendo World Championships 2015.

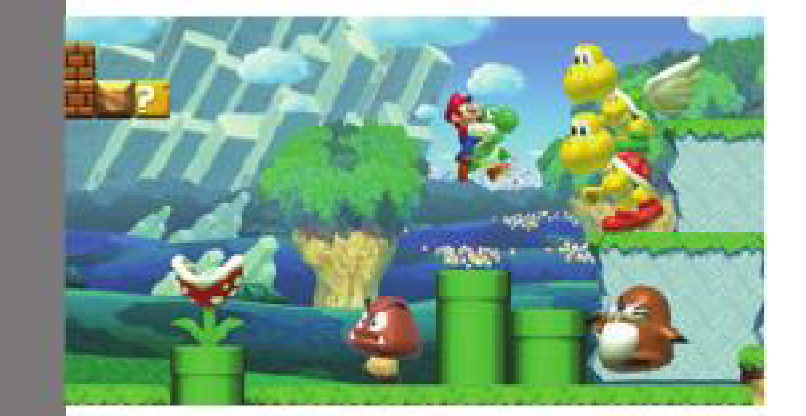
> Maravillosa locura y combinaciones infinitas al servicio de cualquier fan de la franquicia que desee desatar su imaginación, stylus en mano



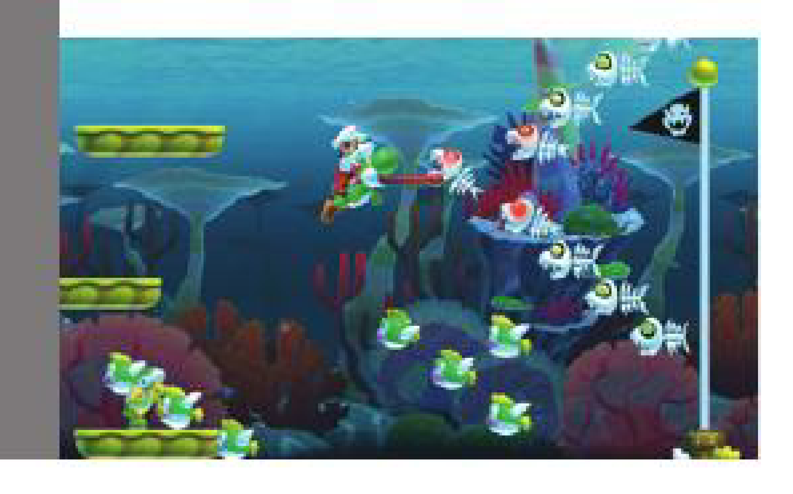
El título bebe de anteriores propuestas como «Super Mario Bros.», «Super Mario World», «Super Mario Bros. 3» o »New Super Mario Bros. U», es decir, todos los éxitos del fontanero se unen para visitar otras épocas, disfrutar de los mejores gráficos o sacar nuestra vena nostálgica con algunas antiguallas. Así pues, cualquiera de nuestros diseños puede quedarse en los 90 o cubrirse de la capa de pintura inherente a la década actual. En este sentido, «Super Mario Maker» ha huido del aspecto comercial de la franquicia para crear su obra más personal y vanguardista, en la que prima la interacción con el verdadero artista de esta pieza única: el público.

Guía de juego

Mario ha cumplido treinta y prepara la mejor fiesta que ha montado hasta la fecha. Por ello, no han de faltar los personajes más icónicos de la Gran N, que pueden llegar a la consola durante la partida. Yoshi, Link, Kirby y la Entrenadora de «Wii Fit» son algunas de sus transformaciones en 8 bits cuando el prota supera el Desafío 100 Marios o usamos los amiibo. Otros invitados a la fiesta, algo



más feroces, son los jefes finales como Bowser, que nos pondrán las cosas difíciles en todas sus versiones digitales. Por otro lado, los villanos de poca monta de relleno, multiplicables hasta decir basta, van desde Goomba hasta los Hermanos Martillo; y, también en terreno amiibo, contamos con dos Mario especiales por su 30º cumpleaños, vestidos con colores clásicos y modernos y que implantan en el juego un filtro parecido al de las televisiones de rayos catódicos. Además, muchas de los amiibo ya existentes son totalmente compatibles. Aparte, no hay que olvidar el número casi infinito de niveles creados por jugadores de todo el mundo que podemos disfrutar.



Disney Infinity 3.0 Play Without Limits

La feliz reunión de vecinos de Disney llega a su punto álgido con las estrellas rutilantes de Star Wars. Pero no vienen solas: lo nuevo de Pixar y Marvel tampoco se pierde una entrega memorable.

Si el año pasado tocaba potenciar la filial Marvel con la secuela oficial, este año «Disney Infinity 3.0: Play Without Limits» se centra en el universo Star Wars, y con el episodio VII a la vuelta de la esquina. Así, en esta entrega para Wii U, los fans de la saga se encontrarán con parecido engranaje (Toy Box para crear nuestro mundo abierto y Play Set para seguir el modo historia ya encarrilado) y con un nuevo puñado de figuritas, no solo de la saga galáctica, sino de las más recientes entregas de la casa. Para ir paso a paso, empecemos con los dos nuevos Play Sets disponibles.

Por un lado, "Twilight of the Republic", donde manejamos a Anakin Skywalker y Ahsoka Tano (acompañados por Obi-Wan y Yoda, que podrán incorporarse inmediatamente a la acción) luchando por salvar a la República. Por otro lado, la faceta más "retro" de Star Wars se concentra en "Rise agains the Empire", con Luke, Leia, Han Solo y Chewbacca uniendo

> El espíritu de Star Wars se traslada de forma fiel a Wii U, teniendo la oportunidad impagable de vivir las épicas aventuras conocidas por todos

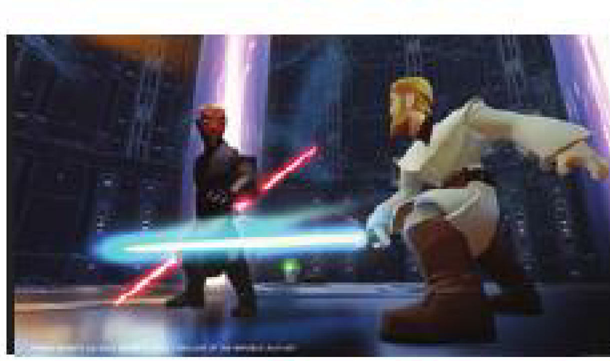
sus espadas láser para derrocar al Imperio Galáctico. Aunque no todo son aventuras siderales, también contamos con un par de Play Sets a añadir a los dos arriba mencionados: uno con la temática de "Del revés" y otro de Marvel con Ultron o Hulkbuster. Una coctelera de lujo que podemos agitar alegremente y mezclar a nuestro antojo en la "aventura libre" marca de la casa, con un manejo mejorado gracias a la notable implicación y complicidad de la Game Pad, unos power discs más afinados, y que esta vez se presenta menos infantil que de costumbre, gracias al influjo de la saga de Lucas.

El aroma de la saga galáctica resulta irresistible en esta visión Disney, repleta de acción y en la que los jugadores se visten de sus personajes favoritos. Han Solo, Yoda, Luke Skywalker, Princesa Leia... todas a una contra el malísimo Darth Vader en un título con apoteósicas batallas. Y además Toy Box de armas tomar, figuritas a tutiplén y una mejora gráfica y argumental destacable que hacen de este capítulo el más profundo, divertido y épico de la franquicia.

Disney Interactive | Acción
Septiembre | 7+
https://infinity.disney.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Toy Box deluxe

Quizás lo que marca la diferencia de este título respecto a sus dos anteriores entregas es el nuevo portal Toy Box: un abanico de posibilidades y experiencias de juego que incluyen Toy



Box para compartir, juegos de arcade, Interiors, plataformas, combate, carreras y hasta simulador de vida granjera. Todo gracias a las prestaciones del Toy Box Hub 3D, que permite dar rienda suelta a nuestra creatividad y fusionar mundos y personajes alegremente. Y ojo que en breve saltarán a la arena Wii U dos nuevos juegos multijugadores: el merlinesco "Toy Box Takeover" y el veloz "Toy Box Speedway".


Disney
INFINITY
PLAY WITHOUT LIMITS
3.0
3.0
STAR WARS™
GRANDES PERSONAJES
GRANDES AVENTURAS
UNE FUERZAS
A LA VENTA 4 SEPTIEMBRE
Disney.com/infinity
Disney
Wii U™
7
www.pegi.info
© 2015 Disney. STAR WARS © & TM Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados. La fecha de lanzamiento, los nombres y/o personajes mostrados están en desarrollo y sujetos a cambio. Anakin y Ahsoka están incluidos en el Starter Pack. Otros personajes y contenidos se venden por separado.
©2015 Nintendo. Wii U is a trademark of Nintendo. © Nintendo.

Fdo. Carlos González

Mad Max

La nueva película de George Miller ha recupeado la historia de Mad Rockatansky, superando expectativas y convirtiéndose en un referente del género de acción. ¿Podrá el juego llevarse semejante reconocimiento?

Mi nombre es Max. Mi mundo se reduce a un solo instinto: sobrevivir. Al derrumbarse la civilización fue difícil saber quién estaba más loco. Yo... o el resto del mundo". Ésa es la declaración de intenciones del protagonista de «Mad Ma» que comparte en la película y en el juego, y prácticamente lo único en lo que coinciden ambas versiones. Si te flipó la pelí y buscas conocer más sobre ese mundo, no una hay conexión directa más allá de la furia, los coches, el desierto y, por supuesto, Max. Ojo, que no es poco.

La acción se desarrolla en escenarios que parecen sacados de películas anteriores, como la Cámara del Trueno o Barter Town. De una manera parecida a la de «Batman: Arkham Asylum», los desarrolladores han ido cogiendo elementos al azar del universo Mad Max para construir un frenético homenaje.

El planteamiento es muy sencillo: a Max le han robado su amado Interceptor (V8 con tuning del bueno) los esbirros del malo de turno, que se llama, siguiendo una tradición de nombres gloriosos, Scrotus. Tras la pérdida, conoce al mecánico Chumbucket, que le ayudará a crear otra máquina de guerra sobre ruedas temible. Porque si va a morir, ¡Max va a morir históricamente en la Carretera de la Furia!

La mayor parte del tiempo la pasarás detrás del volante, con persecuciones por un inmenso mapa lleno de rincones por descubrir. La adrenalina que te mantenía pegado al asiento durante las dos horas de Fury Road se han trasladado con maestría gracias a un trepidante sistema de batalla que incluye lanzallamas y especialmente arpones, siendo estos últimos

Warner | Acción
Septiembre | 18+
www.madmaxgame.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Ruta al videojuego

La idea original de George Miller -creador de Mad Max-fue la de relanzar la franquicia a lo grande. Desde 1998 tenía planes para dirigir la película (con Mel Gibson), publicar una



serie de comics y sacar un videojuego con una historia paralela a la del largometraje. Para ello contaría con la ayuda de Cory Barlog, con el que contactó durante el desarrollo de «God of War 3», convenciéndole para dejar su trabajo en Santa Monica Studios y dedicarse a la adaptación postapocalíptica. Lamentablemente se quedó en agua de borrajas, pero al menos el juego de Warner está a la altura de aquel proyecto.



"Con mis acciones le honro, V8".

Durante las misiones podrás atacar indiscriminadamente a convoyes de camiones y escoltas, en vertiginosas secuencias de acción que tienen como premio mejoras tanto para Max como para su máquina de guerra. Además de armas, tienes que conseguir elementos tan básicos como agua, comida y combustible, lo que resalta la parte de supervivencia como sucedía en el reciente reboot de «Tomb Raider». Si además consigues coleccionar unas cuantas reliquias, también conseguirás desbloquear detalles sobre la historia imposibles de conocer de otra manera.



A pesar de ver un desierto desolado, con sus rocas, arena, torbellinos y vehículos abandonados, «Mad Max» es un título extrañamente bello. El uso del color, como en la magnífica fotografía de Fury Road, es fenomenal, con una atención al detalle y la sensación visceral de estar explorando paisajes reales. Si alguna vez te preguntaste cómo sería «Fallout» subido casi permanentemente en un coche, ya estás tardando en ver el gigantesco mapa de este «Mad Max».

una delicia sobre todo si no eres objetor de conciencia. Porque te avisamos: el juego es, digamos, un rato violento. Cuando vayas a pie serás capaz de repartir a todo trapo, utilizando hasta el más inofensivo utensilio de la manera más ingeniosa e intuitiva. Sin entrar en detalles, imagínate una clase de Bricomanía donde el profesor es Charles Manson.

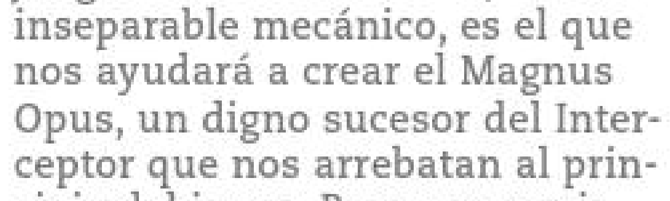
Si hablamos de conceptos visuales, «Mad Max» es un ejemplo idóneo de hasta dónde llega el virtuosismo en la nueva generación. Especialmente porque la sensación que transmite la fotografía, al igual que en el film de Miller, es totalmente distinta a lo que normalmente vemos. Hay muchos juegos de mundo abierto, sí, y casi todos te dejan conducir, pero aquí es el foco principal, en vez de un concepto subdesarrollado.

> Conserva el desbocado ritmo de la película en casi todo momento, con apartados técnicos a la última y un modo historia bien estructurado y largo

La impresión que te deja «Mad Max» en su versión interactiva es que, como ha sucedido en cada nuevo episodio fílmico, no hay relación argumental. Pero si hablamos de niveles de acción, es comparable a cualquiera de ellas, y ciertamente ése es el mayor elogio que se le puede hacer a un juego que huele a gasolina por los cuatro costados.

Tu nombre ahora es Max. Y tu mundo es fuego. Y sangre.la historia?

Guía de juego



El verdadero protagonista del juego es el coche. Chum, nuestro inseparable mecánico, es el que nos ayudará a crear el Magnus Opus, un digno sucesor del Interceptor que nos arrebatan al principio del juego. Para conseguir piezas nuevas, deberás ir haciendo favores a los habitantes de las tierras baldías, reduciendo al mismo tiempo la influencia de Scabrous Scrotus. Cada uno de



estos poblados estará especializado en neumáticos, blindaje o armas (ojito a los cohetes y llamas), así que dependiendo de lo que quieras potenciar, deberás pasar más tiempo en un sitio u otro cumpliendo las misiones que se te encomienden, entre persecuciones frenéticas y espectaculares. No obstante, nuestro amigo de la chupa de cuero, bajo un control simplificado a lo «Assassin´s Creed», también deberá emplearse a fondo cuando tenga que apretar el gatillo sobre tierra firme y sacar a relucir sus puños en combates cuerpo a cuerpo brutales (¡cuidado que salpica!) y con estupendos resultados para el conjunto de la acción.



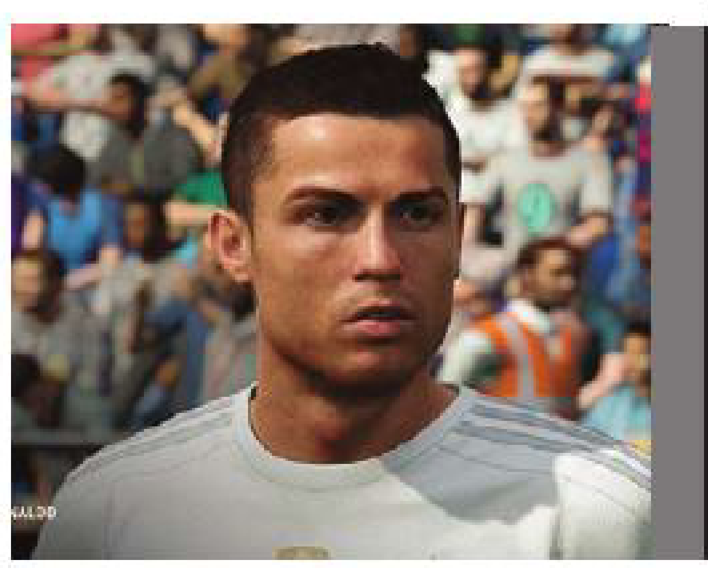
FIFA 16

La nueva edición busca un mayor equilibrio en el juego y nos trae las Selecciones Femeninas, nuevos torneos en el modo Carrera y un novedoso FIFA Ultimate Team Draft.

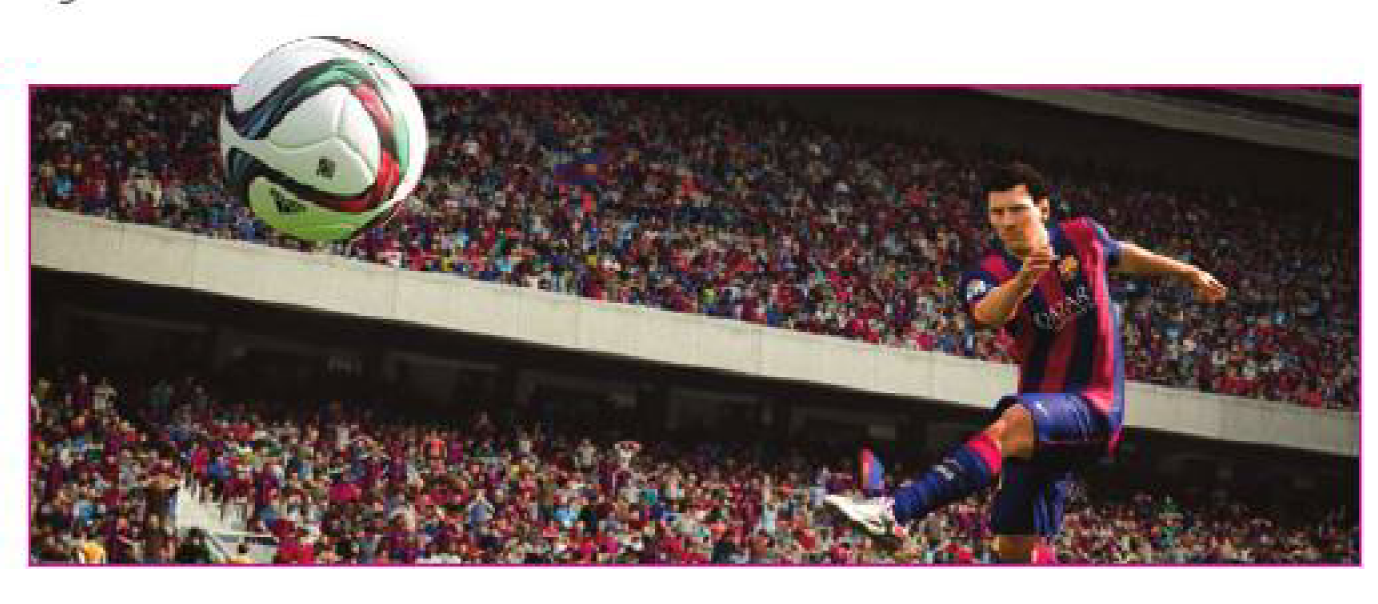
La Liga ha dado sus primeros coletazos y los equipos se han reforzado medianamente a la espera del cierre del mercado. Así, «FIFA 16» dispone de las nuevas estrellas de cada competición (Schweinsteiger en el Manchester United, Di María en el PSG, Jackson Martínez en el Atlético de Madrid...) e incluye novedades jugables centradas principalmente en la defensa, con más de 25 reacciones incorporadas y un gran uso de la pizarra para defender en bloque, jugadores concretos por separado o zonas de campo.
Si bien la inclusión de las Selecciones Femeninas (España, Australia, Brasil, Canadá, China, Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, México, Suecia y Estados Unidos) es un gran reclamo,

Los gráficos cuidados al milímetro y la jugabilidad de «FIFA» se acercan cada vez más a la realidad

contamos con grandes aportaciones en los modos de juego para añadir dinamismo a este invento ya legendario. Para empezar, el modo Carrera incluye Torneos de Pre-Temporada y Entrenamiento, el EA SPORTS FIFA Trainer y sus consejos durante las prácticas sobre el terreno de juego. Además, Real Madrid y Barcelona han recibido un escaneo en 3D de sus futbolistas más importantes (sólo antes lo tenían los jugadores de la Premier League), mostrando un mayor detallismo y realismo al calcar las expresiones de los mismos. Aunque el resto de equipos de la Liga BBVA deberán esperar para dar este salto, hay actualizaciones en el estadio de Mestalla y, entre los 900 nuevos cánticos incluidos en el inminente título, destacan algunos himnos del fútbol español. El Santiago Bernabéu, el Camp Nou, el Vicente Calerón y Mestalla son los estadios incluidos de nuestro fútbol, aparte de los más importantes de otras ligas y todos los de la Premier. El ambiente para partidos históricos está garantizado.

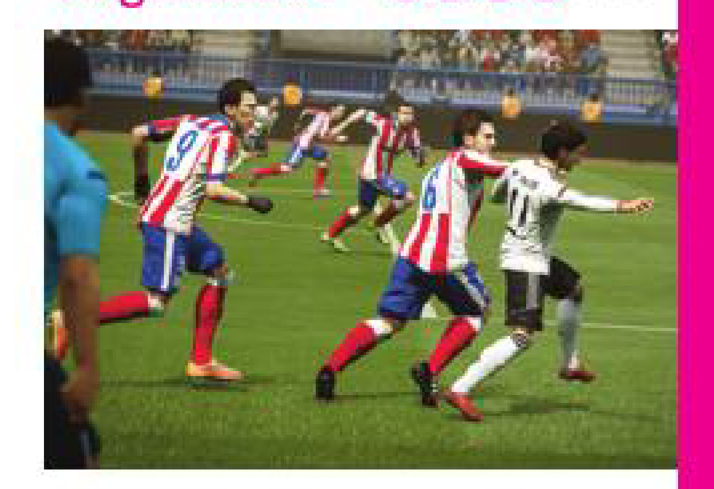


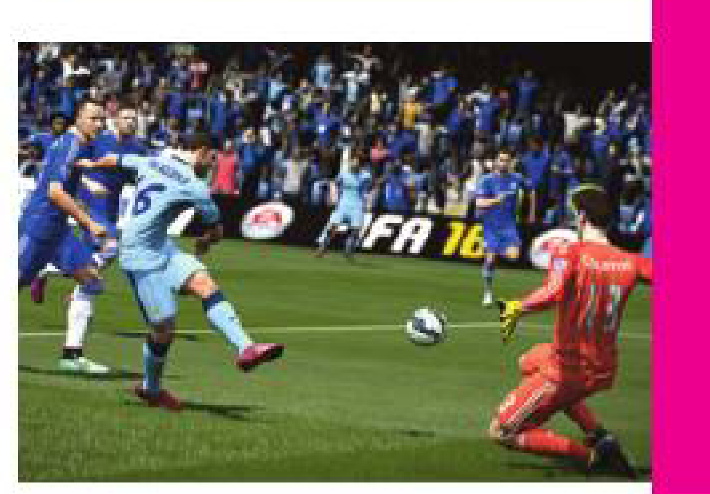
El acuerdo entre EA Sports y Real Madrid firmado el pasado julio convierte a la empresa canadiense en el Oficial Video Gaming Partner del club blanco durante los próximos tres años. Entre otras cosas, este vínculo ha perfeccionado la recreación del Estadio Santiago Bernabéu y ha permitido el escáner 3D de los rostros y movimientos de la mayoría de los jugadores de la plantilla madridista.

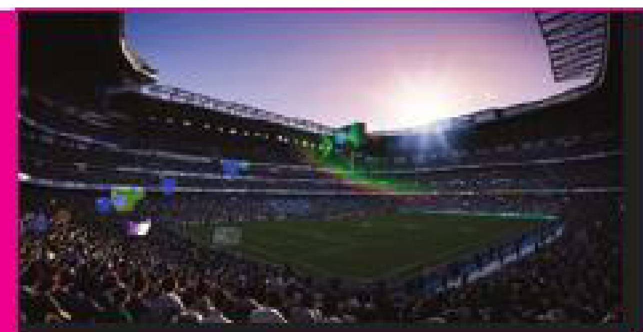


EA Sports | Deporte
Septiembre | 3+
www.easports.com

Gráficos	6/6
Jugabilidad	6/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6

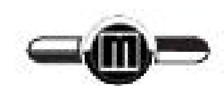






Ultimate Team Draft

Una de las mejoras de «FIFA 16» ha sido potenciar FIFA Ultimate Team con el nacimiento de FIFA Ultimate Team Draft. De inicio hay que formar equipos competitivos eligiendo una formación y, justo después, un jugador de cinco posibles por posición que serán ofrecidos al azar. Una vez diseñado el once y escogidos los suplentes y reservas, tu equipo debe afrontar cuatro partidos para conseguir los objetivos, tanto en modo Un jugador como en Online. La participación en una serie de FUT Draft supone un desembolso de 15.000 Monedas, 300 FIFA Points o una Ficha de FUT Draft.



Fdo. Borja Santos Robledo

Metal Gear Solid V The Phantom Pain

La saga se reinventa con una acción más directa, asombrosos escenarios y la inmersión en un espectacular mundo abierto que enmarca por primera vez la franquicia.

La historia de venganza de Venom Snake peca de falta de detalles, pero existe un fuerte componente narrativo, con un potente argumento e intros para contextualizar excitantes misiones. No obstante, la historia sigue teniendo la fuerza de antaño, con los sorprendentes giros argumentativos pertinentes y, además, ha conseguido sobradamente reinventar su estructura implementando detalles nunca vistos. Se trata de un hito para «MGS», con un Snake dolorido al que controlaremos con una maestría desconocida hasta ahora, tanto si tiene que conducir como disparar, comulgando a la perfección con el entorno y ejecutando fácilmente cualquier movimiento.



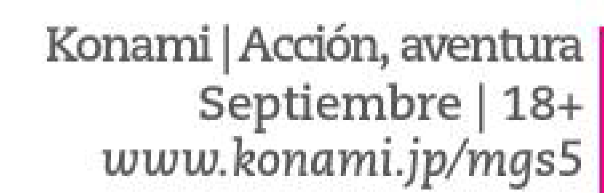
> El mundo abierto, los movimientos de Snake y una inmensa retahíla de detalles catapultan el juego

Snake es la piedra angular del juego y vivirá sus situaciones más sorprendentes en gigantescos escenarios enriquecidos con la libertad del mundo abierto, cada uno de ellos con sus días y sus noches y con sus condiciones climatológicas propias de las que el protagonista se beneficiará para la infiltración. Las misiones dependerán de estos aspectos, y éstas son múltiples y revolucionarias, ofreciendo un enfoque diferente a retos aparentemente familiares. De hecho, la cuidada IA contribuye a ello, tanto que complica mucho las cosas y nos obligará a usar bien el sigilo. Por fortuna, siempre nos quedará la Mother Base para descansar, un refugio que debemos fortalecer con lo encontrado en los escenarios, donde podremos reclutar a nuevos compañeros y construir nuevos módulos.

El caballo es solo uno de los cuatro compañeros de batallas disponibles para afrontar algunas de las muchas y emocionantes misiones que nos ofrece «The Phantom Pain». Trota, galopa y…"¡corre como el viento, Perdigón!"

Konami | Acción, aventura
Septiembre | 18+
www.konami.jp/mgs5

Gráficos	6/6
Jugabilidad	6/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6









Compadres inauditos

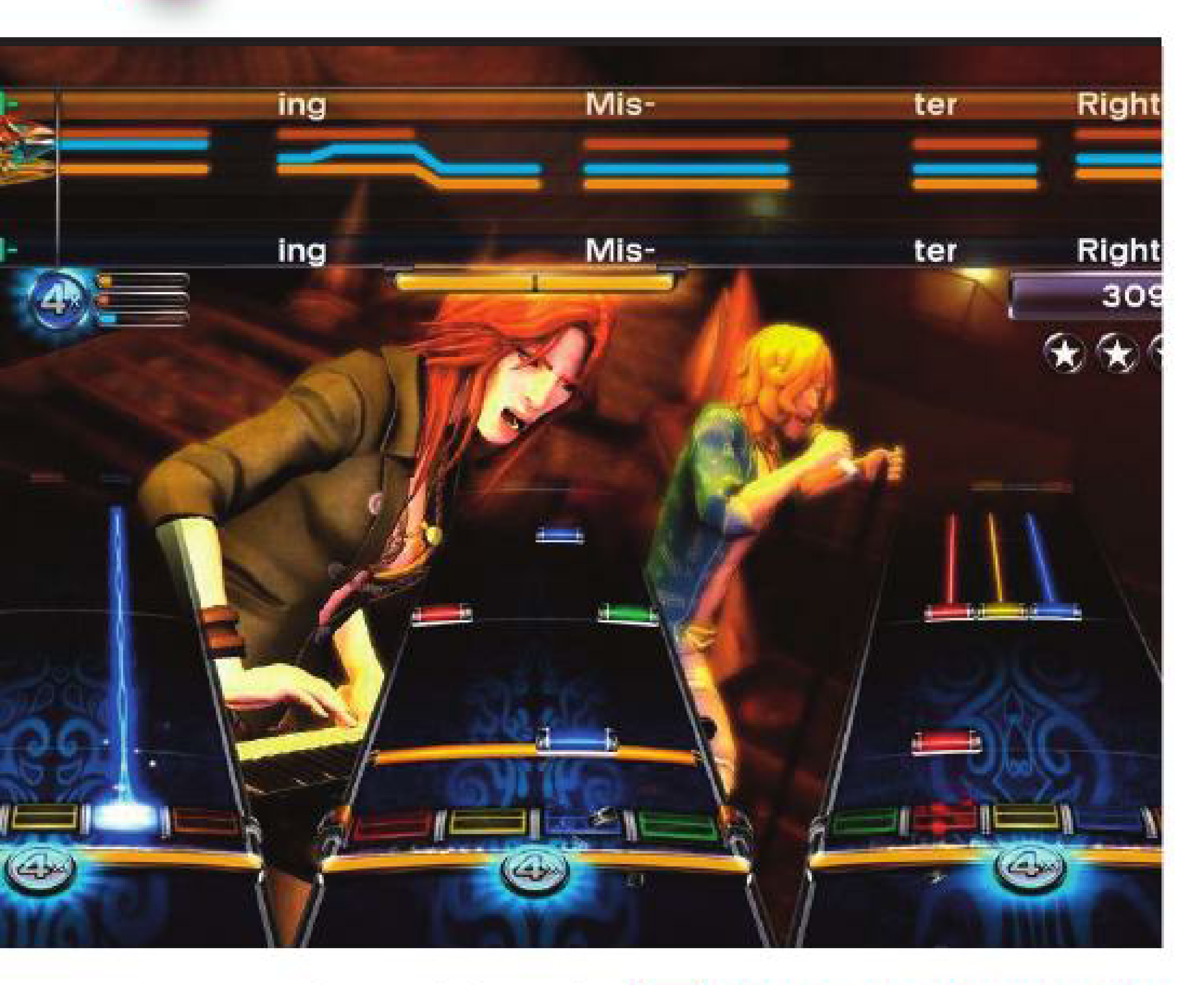
A la hora de afrontar las misiones, nos enfrentamos a duras decisiones que marcarán la naturaleza del reto propuesto. Solo la intuición y la suerte nos servirán para elegir el equipamiento correcto o los



compañeros adecuados. «The Phanton Pain» nos ofrece un caballo (D-Horse), un perro lobo (D-Dog), una chica (Quiet) o un robot (D-Walker) como hombro sobre el que apoyarnos o sobre el que llorar. La elección de uno u otro llevará consigo un cambio en los acontecimientos posteriores, pero, en caso de fallar, siempre nos quedará París y la amistad controlable a través de una barra de amistad.

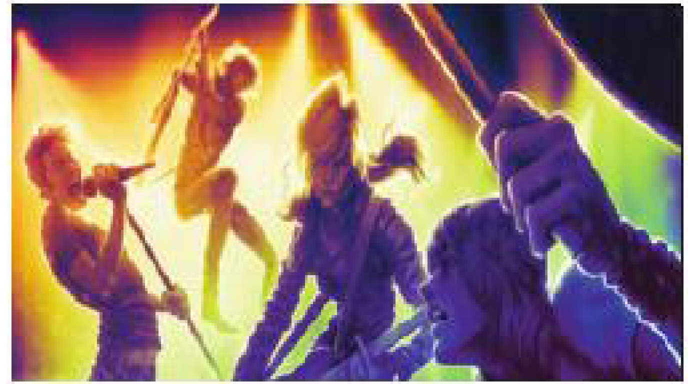






Rock Band 4

Vuelve la banda más cañera con más de 2.000 canciones para reventar tímpanos.
A los ya conocidos Aerosmith, The Cure o Van Morrisson que coparán las listas de grupos participantes, se suman algunos pesos pesados como Van



Halen, System of a Down, Black Keys y Scorpions, entre muchos otros reyes de los decibelios. Gracias al dios del rock, los instrumentos de anteriores entregas serán compatibles con lo nuevo de Harmonix, tanto en PS4 como en XOne, aunque en esta última se necesitará un adaptador que se incluirá en el juego.
La verdadera nota ganadora del título es, sin duda, su función de solos de guitarra 'freestyle'. Aunque siempre tendrás una guía que te recomiende dónde y cómo tocar, tú eres el amo del instrumento y tienes libertad para ejecutar tus movimientos de dedos y alcanzar combinaciones inigualables de notas, siempre con tu estilo impregnando cada momento cumbre de la canción. El interruptor digital de rasgueo y el acelerómetro también facilita el ascenso de esta nueva guitarra a los cielos de la música. Oh, yeah.



Harmonix Music | Musical
Octubre | 3+
www.rockband.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

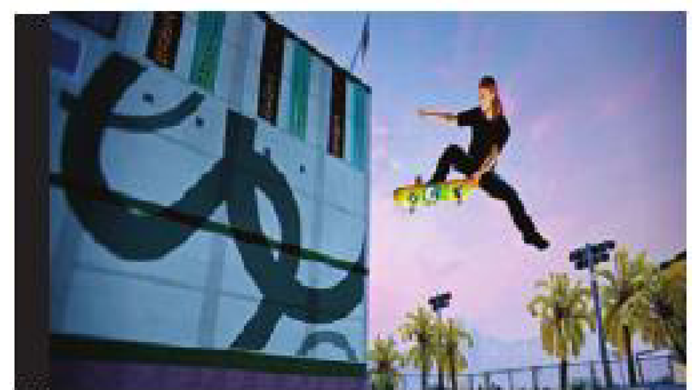
UP: Los solos 'freestyle' y la compatibilidad de los antiguos instrumentos, la variedad es riquísima.
DOWN: Las novedades parecen haberse quedado únicamente en el terreno de la guitarra.



Tony Hawk's
Pro Skater 5

Nueva entrega 'skater' en su salto más depurado para recuperar los orígenes.
Si bien el modo multijugador era un hecho en anteriores títulos, este título incluye modo competitivo y cooperativo por primera vez, aunque solo en la





nueva generación. Los niveles Freeskate reunirán hasta a 20 jugadores de todo el mundo para practicar sus movimientos justo antes de afrontar determinadas misiones, muchas de las cuales se desbloquearán y asumirán en grupo. De tal forma, los skaters de pura cepa podrán picarse vía local y online cuando se cansen de los rasguños en los codos, y los jugones que no suelen deslizarse sobre las cuarto ruedas podrán ensayar su 'flow' virtual con el novedoso sistema de edición para crear un skater a su gusto.
Ante las quejas derivadas de su apartado visual, los especialistas se pusieron manos a la obra y al rebufo de la empresa desarrolladora, Robomodo, lo pulieron y realizaron mejoras en el motion blur, en la iluminación o profundidad de campo que ha permitido que el juego patine sobre unos 1080p y 60 FPS. Así que a realizar *shove-it* se ha dicho.



Activision | Deporte
Septiembre | 12+
www.activision.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

UP: Sus características multijugador son un hito dentro de la historia de la franquicia, capaz de enganchar a nuevos jugadores.
DOWN: Que el sistema online se haya obviado en las plataformas PS3 y X360.



Until Dawn

Inspirado en el cine de terror adolescente, «Until Dawn» nos otorga el poder de decidir el destino de nuestros personajes en una aventura por momentos agónica.

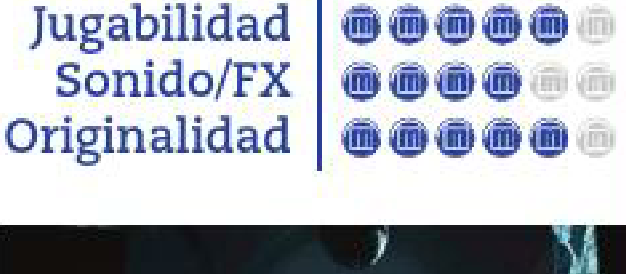
No puedo mirar, qué regomeyo, me da 'yuyu', caquita... Pongámosle a todas estas expresiones las exclamaciones que queramos y mezclémoslas con ritmo cardíaco in crescendo, unos personajes tan imprevisibles como lo puedas ser tú mismo y una patina muy cinematográfica, y tendremos «Until Dawn». ¿Una obra maestra? no tanto, pero sí un estupendo juego que bebe del subgénero de terror conocido como slasher o terror adolescente a lo Sé lo que hicistéis el último verano, donde los clichés en los personajes están muy marcados pero que bajo nuestro control (son ocho jóvenes protagonistas encerrados en una cabaña perdida en la montaña, en una noche en la que cualquier cosa puede ocurrir...) sus destinos nos pueden deparar horas -unas 10- excitantes. De ti depende vivir una historia apasionante o de chichinabo, gracias a la gran atracción del juego: el 'efecto mariposa'. Este componente vital está relacionado con la toma de decisiones que hagamos, de tal manera que influirá de una manera u otra en el destino de los personajes y en la relación entre ellos mismos. La elección equivocada puede llevar al chico a ser colgado de un gancho como un cerdo o si acertamos poder escapar. El control sobre las situaciones de los personajes varía de unos a otros, con nuestras decisiones salvamos o condenamos. Este planteamiento encaja perfectamente en la estructura por capítulos del juego y se complementa con los elementos esenciales que enriquecen los caminos elegidos en la exploración de los entornos: secuencias de acción, muchos QuickTime Events y diálogos para la risa nerviosa. Todo ello al servicio de un clima de tensión y de gran incertidumbre, inspirado en la gran pantalla de una sala oscura.

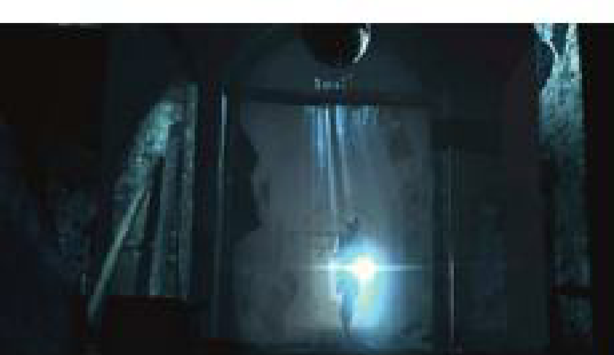
> La delgada línea entre vivir o morir está en tus manos, tú decides el destino de los protagonistas

La calidad gráfica del juego es impresionante. No sólo brilla el aspecto visual del entorno por donde nos movemos, sino sobre todo el modelado de los personajes, sus animaciones (ojo a las expresiones) y las cuidadísimas texturas.

Sony | Acción, aventura
Agosto | 18+
http://es.playstation.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





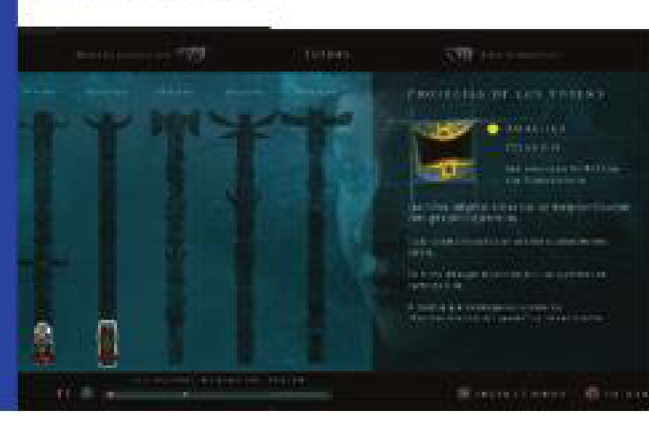


Toma de decisiones

Sin duda la salsa del juego es el 'efecto mariposa'. Para su encaje perfecto en la narrativa, los guionistas se han devanado el seso en ofrecer las distintas y convincentes alternativas en función de todas



las elecciones que podemos tomar para un personaje concreto. Hasta determinados objetos (tótems) que encontramos en la exploración pueden ser decisivos en nuestras elecciones. De la misma manera, entre capítulo y capítulo, nos toparemos con un misterioso psicoanalista que nos interrogará y nos pondrá en la disyuntiva de elegir entre distintas opciones, sin saber sus consecuencias.





Forza Motorsport 6

Microsoft sigue apostando por la velocidad de mayores quilates, dejando el trabajo en la sala de máquinas a Turn 10 para su saga original. El resultado es soberbio.

En esta sexta edición de «Forza Motorsport», contamos con más de 450 bólidos para llenar los establos con caballería de primera categoría y sin micropagos que pongan freno al ritmo o a la diversión. El exceso y la calidad han sido las principales celestinas para motivar al público y adentrarle con facilidad en el mundo del automovilismo. El modo Carrera busca entretener y aleccionar a partes iguales, introduciendo eventos históricos y diseñando un entramado atractivo, eficaz para que los jugones se enamoren del mundo del motor y los amantes de los coches caigan rendidos a las virtudes de los videojuegos.

Con 26 localizaciones, más de 100 circuitos (los nuevos de Daytona, Brands Hatch y un circuito urbano en Río de Janeiro que conocimos en el primer «Forza») y 24 jugadores simultáneos para crear una red masiva de jugones enfermizos, la experiencia multijugador es la más competitiva de la nueva entrega, pero hay mucho más que te dejará mordiendo el polvo o, incluso, bebiendo el agua del asfalto. En efecto, ya que las carreras con lluvia se convierten en las estrellas del espectáculo para dejar charcos en la pista y propiciar el aquaplaning. Pero ya que la naturaleza parece ser el alma de esta fiesta de 2015, la rotación de La Tierra ostenta uno de los premios a reina del baile. El factor noche se explotará hasta el máximo con dos opciones increíbles y negras como el sobaco de un grillo, ya que en una de ellas correremos a nuestra suerte con la única iluminación de nuestros faros. Para los más caguetas, que pedían a sus mamis que encendieran la luz del pasillo, siempre quedará la otra opción con los focos del circuito.

La noche y la lluvia se integran en este «Forza» para incrementar la sensación de realismo en pista



Ford y Microsoft firmaron un acuerdo por el que el nuevo y flamante bólido de la empresa automovilística, el Ford GT, se convertiría en la imagen de Forza Motrosport 6. El coche, que mejora las antiguas versiones del Ford F-150 Raptor y del Ford Mustang GT350, es uno de los muchos vehículos que tendremos disponibles en nuestro garaje. Su estilismo y potencia son pura fantasía.



Microsoft | Conducción
Septiembrel | 3+
www.forzamotorsport.net

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Un álter ego virtual

Dejando a un lado el tiempo, los crepúsculos y demás fuerzas de la naturaleza, la depuración del Drivatar nos enamorará al segundo. Este sistema de inteligencia único aprende de nosotros, se convierte en paparazzi personal, sube nuestras habilidades a la nube y crea nuestra fotocopia virtual para que los colegas jueguen contra nosotros mientras estamos fuera de casa. También podremos jugar contra ellos cuando éstos estén ausentes e, incluso, podrás calibrar sus habilidades para sacar partido a las que más te favorecen, bajando la agresividad de los Drivatar.





Guitar Hero Live

y llévate *contenido adicional en GHTV.

Disponible para PS4, XONE, PS3, X360, Wii U.

*El contenido se entregará en el momento de entrega del videojuego el día del lanzamiento.

Lanzamiento 23 de Octubre de 2015



Call Of Duty Black Ops III

y consigue el acceso a la Beta multijugador. Regalo exclusivo para PS4, XBOX ONE y PC.

Disponible en PS4, XBOX ONE, PC, XBOX 360, PS3 y Wii U.

Lanzamiento 6 de Noviembre de 2015





Disponible en PS3, PS4 y Wii U.

Limitado a 150 unidades. Lanzamiento en Septiembre de 2015.

Disney Infinity 3.0 STAR WARS

y llévate de regalo el DVD STAR WARS REBELS.

Assassin's Creed Syndicate

y llévate un steelbook de regalo.

Disponible en PS4, XBOX ONE y PC.

Limitado a 1000 unidades. Lanzamiento 23 de Septiembre de 2015

Edición Deluxe en XBOX 360, XBOX ONE, PS3 y PS4.

Regalo disponible sólo para reservas. Lanzamiento el 24 de Septiembre.

FIFA 16

Edición Deluxe

y llévate 40 sobres de Oro Premium de FUT durante 20 semanas.



Skylanders Super Chargers

y llévatelo por 15€ menos.

En PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE, Wii, Wii U y NINTENDO 3DS.

Limitado a 1000 unidades. Lanzamiento 25 de Septiembre de 2015.

Por la compra de tu XBOX ONE obtén un 40% de descuento en tu suscripción a XBOX LIVE de 3 meses.



Limitado a 299 unidades.



Rincón del Jugador

7 Razones

Para comprar
«BATMAN: ARKHAM KNIGHT»



Se ha convertido en uno de los juegos del año y en un broche de oro de la saga "Arkham". Aunque no lo necesite, ahí van algunos argumentos de peso para disfrutar de la obra maestra de Rocksteady.

1. Gotham All-Star: Como todo buen fin de fiesta, nadie quiere perderse este episodio: buenos como Robin, Catwoman, Nightwing, Azrael y Oráculo o malotes como Pingüino, Dos Caras, Quinn, Enigma o Poison Ivy.

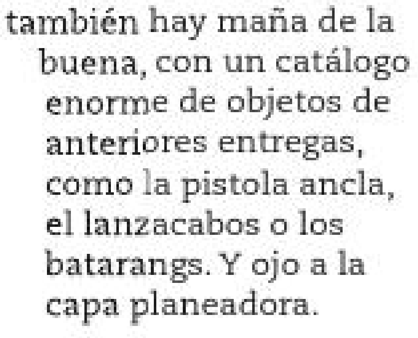
2. Argumento épico: Aparte de los secundarios de lujo, y fichajes como el Caballero de Arkham, el juego es un mano a mano entre Batman y el Espantapájaros, que se verán las caras en una historia memorable y escalofriante

3. Coche fantástico: Pocas veces hemos gozado tanto a bordo del Batmóvil como aquí: un vehículo brutal equipado con todo tipo de virguerías para enfrentarse a los insistentes tanques enemigos. Enorme.

4. Malas calles: ¿Y qué decir de Gotham? Majestuoso, hipnótico y cinco veces más grande que en «Arkham Origins». No falta ni un enclave mítico, desde Chinatown a la Batcueva, para hacer las delicias de los fans.

5. Kárate a muerte: Pocas veces hemos paladeado un episodio tan físico como éste. Gracias a un sistema de combate renovado, disfrutaremos de combos crujientes, ataques colectivos espectaculares y cambios de personaje en plena gresca.

6. Artilugios mil: Pero no solo hablamos de fuerza: también hay maña de la buena, con un catálogo enorme de objetos de anteriores entregas, como la pistola ancla, el lanzacabos o los batarangs. Y ojo a la capa planeadora.



7. Adiós con el corazón: Aunque, por encima de todo, este título es imprescindible porque es la apoteosis final a una saga que ha reinventado no solo al Hombre Murciélago sino al subgénero de superhéroes en los videojuegos. Impagable.

Retrato robot

CHEWBACCA



▶**EDAD:** 200 años, ni más ni menos. Y sin una cana que peinar, aunque parezca mentira.

▶**APARIENCIA:** Básicamente, peluda. Y alta, tamaño pívot de los ochenta (por algo el laker McNamara iba a darle vida en la gran pantalla). También posee como característica inconfundible una oratoria y verborrea fluida cual monólogo de Ozores o mitin de Rajoy sin plasma de por medio.

▶**CURRÍCULO:** Hazañas cinematográficas aparte, el wookiee más famoso de todos los tiempos ha gozado de protagonismo estelar en un buen puñado de videojuegos de la saga, como «Masters of Teras Kari» o «Jedi Academy». Aparte, también hay que destacar sus intervenciones en «Kinect Star Wars» luciendo palmito juvenil, o en los «LEGO Star Wars», con un look de lo más lustroso..

▶**ARMAS:** Tantas correrías al lado de Han Solo al volante del Halcón Milenario han hecho que Chewbbie sea un crack pilotando su nave y escapando del ataque imperial. Tampoco en el cuerpo a cuerpo se achanta, bien con armamento de fuego bien con su "abrazo del oso"..

▶**FUTURO:** Galáctico, sin duda. Le espera un fin de año calentito, entre «Disney Infinity 3.0», «Star Wars Battlefront» y el episodio VII, que seguramente verá en compañía de su familia: su parienta Mallatobuck, su zagal Lumpawarrump y su papá Attichitcuk (ah, el especial navideño del 78, qué momentos inolvidables nos diste).

Te lo dice Galibo...

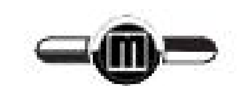
Soy malo

Hoy en día las sensibilidades están a flor de piel con los contenidos de los videojuegos, a los que se pide que sean más sensibles con la problemática del mundo real, evitar el sexismo e incluir a tod@s. «Doom» es demasiado violento. Las chicas de «Mortal Kombat» tienen proporciones irreales, hay que reducirles el busto. La princesa Peach debe tener un papel más activo y no limitarse a ser salvada por Mario. Los personajes de "Witcher" no deben ser solo blancos, todas las razas merecen estar representadas. Y así todo.

Yo reconozco que me encanta correr y saltar por mundos virtuales con un personaje heterosexual, zafio, blanco como la leche, pegando tiros a diestro y siniestro y rescatando a damiselas desvalidas, preferentemente de pechos turgentes. Y eso está mal. Reconozco que lo que deberían gustarme son los simuladores de caminar, recrearme en la contemplación de la belleza del mundo e interactuar pacíficamente con sus habitantes.

Pero qué le voy a hacer si el mundo me ha hecho así. No es culpa mía que me guste todo lo que no debe gustarme. Tal vez de niño vi demasiadas películas de Bud Spencer y Terence Hill y ahora estoy embrutecido sin remedio.







"UN SANDBOX DESPIADADO, CON OLOR A PÓLVORA Y GASOLINA"
PLAYMANÍA
MAD MAX™
ENFRÉNTATE AL PÁRAMO
PC DVD
MAD MAX
18
04-SEPTIEMBRE-2015
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
PC
AVALANCHE STUDIOS
WB GAMES
Mad Max © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Avalanche Studios. "PS", and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
Mad Max and all related elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s15)
MADMAXGAME.COM
FACEBOOK.COM/MADMAXGAME
TWITTER.COM/MADMAXGAME



STEPHEN CURRY
ANTHONY DAVIS
JAMES HARDEN
MARC & PAU GASOL
NBA 2K16
INCLUYE A SPIKE LEE JOINT
29.09.2015
HAZ HISTORIA
Cada copia del juego incluye las cuatro portadas intercambiables.
INCLUYE 25 EQUIPOS DE
EUROLEAGUE BASKETBALL
Realmadrid Baloncesto
valencia basket club
FCBARCELONA LASSA
LABORAL Kutxa
Unicaja
3
www.pegi.info
2K
PS4